
DOL-GEAP-EUR-M
SKIES of ARCADIA
LEGENDS
™
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG
SEGA
NINTENDO
GAMECUBE

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND NINTENDO-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED NINTENDO.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT NINTENDO.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI NINTENDO YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.
CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.
CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

Avertissement sur l'epilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

LICENSED BY





SOMMAIRE

Merci d'avoir acheté Skies of Arcadia™ Legends. Note : ce jeu est exclusivement destiné à la NINTENDO GAMECUBE. Lisez attentivement ce livret d'instructions avant de commencer à jouer.

PROLOGUE 4
PRÉPARATION 4
COMMANDES 5
STRUCTURE DU JEU 6
CIEL (DÉPLACEMENTS EN NAVIRE) 8
VILLAGES & DONJONS 10
MODES DE COMBAT 14
MENU D'ÉTAT 20
PERSONNAGES 24
UNIVERS 27
ARTICLES, MAGIE & SUPER ATTAQUES 29
INFORMATIONS UTILES AUX PIRATES DE L'AIR 62
SUPPORT TECHNIQUE 63

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.





PROLOGUE

Le ciel s'étend à l'infini. Les gens habitent sur des îles flottantes et pilotent leurs navires vers les endroits inexplorés. Dans cet univers, le "ciel" compte plus que tout. C'est dans le ciel que l'on vit, que l'on commerce et que l'on combat.
Le canon tonne dans le ciel et le pavillon au crâne flotte au vent. Ce sont les pirates de l'air, un groupe de gens armés fidèles à ce pavillon qui parcourent librement le ciel à la recherche de lieux inconnus et d'ennemis puissants.
Vyse, un jeune pirate de l'air, attaque en compagnie de sa partenaire Aika un cuirassé de l'empire Valuan. Ensemble, ils découvrent une prisonnière du nom de Fina. Malgré le fait qu'ils l'aient sauvée, elle n'accepte de leur livrer que son nom...
Par la suite, l'empire Valuan, la plus grande puissance militaire de cet univers, dépêche une flotte vers l'Île des Pirates où vit le jeune Vyse. À l'issue d'un raid mené en pleine journée, les pirates de l'air sont capturés et Fina est emmenée par les forces impériales.

Vyse et Aika, qui ont échappé au raid, jurent de sauver leurs amis et mettent le cap sur l'empire Valuan.

Le ciel s'étend à l'infini devant eux...

PRÉPARATION

PRÉPARATIFS MATÉRIELS

Skies of Arcadia Legends est un jeu en solo. Connectez la manette NINTENDO GAMECUBE au port manette 1.



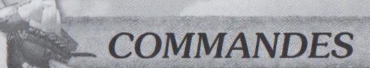
SAUVEGARDE DES FICHIERS

Skies of Arcadia Legends est compatible avec la Memory Card 59 (carte mémoire 59) NINTENDO GAMECUBE (vendue séparément). 3 blocs d'espace mémoire libre sont nécessaires pour créer un fichier de sauvegarde et, en fonction de l'espace disponible, il est possible de créer jusqu'à 7 fichiers par Memory Card (carte mémoire). Ne jamais éteindre la NINTENDO GAMECUBE ni retirer la Memory Card (carte mémoire) pendant la sauvegarde des données.

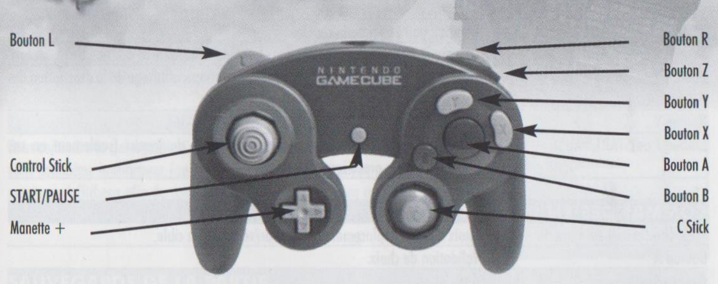
CHOIX DE LA LANGUE

Il est possible de modifier la langue utilisée à partir de la NINTENDO GAMECUBE. Les langues prises en charge sont :
- l'anglais (English)
- l'allemand (Deutsch)
- le français
- l'espagnol (Español)

Pour modifier la langue, appliquez les instructions ci-dessous :
1. Rejoignez le menu principal de la NINTENDO GAMECUBE. Vous y parviendrez en employant l'UNE des méthodes suivantes :
   - allumez-la pendant que le couvercle est ouvert,
   - allumez-la en l'absence de disque,
   - allumez-la tout en maintenant enfoncé le bouton A de la manette (maintenir la pression jusqu'à l'apparition de l'écran de menu principal).
2. Rejoignez l'écran des options à l'aide du stick directionnel.
3. Appuyez sur le bouton A pour afficher les choix d'options de son, de réglage de l'écran ou de langue.
4. Utilisez le stick directionnel (vers le haut ou le bas) pour mettre en surbrillance l'élément de menu Langue et appuyez sur le bouton A.
5. Utilisez le stick directionnel (vers la gauche ou la droite) pour sélectionner la langue puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.
6. Le choix de la langue concernera la NINTENDO GAMECUBE et le jeu.
7. Les données de votre jeu sur la sélection du language sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)



COMMANDES



COMMANDES DANS LES VILLAGES & DONJONS (VUE NORMALE)

Stick directionnel ou manette +	Déplacement du personnage du joueur.
Bouton A	Examen des objets/conversation avec des personnages/validation de choix/lecture de la ligne suivante d'un texte.
Bouton B	Annulation.
Stick C	Rotation de l'angle de la caméra.
Bouton L & bouton R	Une pression simultanée sur ces deux boutons réinitialise la position de la caméra.
Bouton X	Affichage de l'écran du menu d'état.
Bouton Y	Passage en vue subjective.
Bouton Z ou START/PAUSE	Affichage/masquage de la mini-carte.

COMMANDES DANS LES VILLAGES & DONJONS (VUE SUBJECTIVE)

Stick directionnel ou manette +	Changement d'angle de vue.
Bouton A	Capture d'un poisson-lune.
Bouton B	Inutilisé.
Stick C	Inutilisé.
Bouton L & bouton R	Inutilisés.
Bouton X	Inutilisé.
Bouton Y	Retour à la vue normale.
Bouton Z ou START/PAUSE	Affichage/masquage de la mini-carte.

Note : dans ce manuel, sauf indication contraire, les flèches ↑/↓/←/→ correspondent aux directions du stick directionnel (et, dans la plupart des cas, de la manette +).

COMMANDES EN VOL (MOUVEMENTS DES NAVIRES)

Stick directionnel	Déplacement du navire du joueur.
Manette +	Changement d'angle de caméra.
Bouton A	Examen des objets/conversation entre navires/entrée dans les villages ou donjons/validation de choix/lecture de la ligne suivante d'un texte.
Bouton B	Annulation.
Bouton L ou Stick C ↓	Descente.
Bouton R ou Stick C ↑	Montée.
Bouton X	Affichage de l'écran de menu d'état.
Bouton Y	Affichage de la carte.
Bouton Z ou START/PAUSE	Affichage du menu.

COMMANDES EN COMBAT NORMAL

Stick directionnel ou manette +	Choix d'ordre/déplacement du curseur/sélection de cible.
Bouton A	Validation de choix.
Bouton B	Annulation.
Stick C	Rotation de l'angle de la caméra.
Bouton L & bouton R	Une pression simultanée sur ces deux boutons réinitialise la position de la caméra.
Bouton X	Ouverture de l'écran d'état des membres du groupe/affichage de la description des objets et de la magie.
Bouton Y	Changement de l'attribut de couleur de l'arme (p. 16).
Bouton Z ou START/PAUSE	Annulation de l'animation de la super attaque du joueur (seulement en cas d'appui dans les premières secondes).

COMMANDES EN COMBAT NAVAL

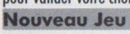
Stick directionnel ou manette +	Choix d'ordre/déplacement du curseur/sélection de cible.
Bouton A	Validation de choix.
Bouton B	Annulation.
Stick C	Inutilisé.
Bouton L & bouton R	Inutilisés.
Bouton X	Affichage de la description des objets, de la magie et des membres d'équipage.
Bouton Y	Inutilisé.
Bouton Z ou START/PAUSE	Inutilisé.

STRUCTURE DU JEU

LANCEMENT DU JEU

Lors du lancement du jeu, une démo d'introduction est diffusée. À l'issue de la démo, l'écran de titre s'affiche. Appuyez sur START/PAUSE et le menu principal apparaîtra. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément de menu puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

Nouveau Jeu



Ceci lance le jeu au début. Il vous sera demandé si vous souhaitez activer la fonction de vibration de la manette. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner Activer la fonction vibration ou Désactiver la fonction vibration puis appuyez sur le bouton A. Vous pourrez par la suite modifier ce paramètre dans le menu Options (voir p. 23).

Continuer

Reprend la partie à un endroit sauvegardé. Vous pourrez sélectionner cette option si une Memory Card (carte mémoire) contenant des données sauvegardées se trouve dans le Slot A ou le Slot B.

RELATIONS ENTRE LES MODES

Skies of Arcadia Legends est un jeu dont le cadre principal est constitué du ciel et d'îles flottantes. Vyse, le personnage principal, parcourt le ciel à bord de son navire volant, explore villages et donjons à pied et se lance dans des combats.

VILLAGES & DONJONS

Dans les villages, bâtiments et donjons, Vyse se déplace à pied et discute avec d'autres personnages (p. 10).



↑/↓ ↑/↓

CIEL

C'est ici que Vyse se déplace à bord de son navire. L'étendue de la région que pourra explorer Vyse dépendra de la taille du navire et des performances de son moteur (p. 8).



→ ←

MODES DE COMBAT

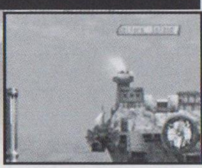
Lors de ses explorations de donjons ou de ses voyages aériens, un combat aura lieu si Vyse rencontre des ennemis. Il existe deux types d'affrontements : les combats normaux (p. 14) et les combats navals (p. 17).



TRANSFERTS ENTRE VILLAGES/DONJONS ET LE CIEL

Du ciel vers les villages/donjons

Approchez à bord de votre navire d'une île (village) ou d'un bâtiment et son nom s'affichera. Appuyez sur le bouton A. S'il est possible d'aborder cette île, vous y prendrez pied.



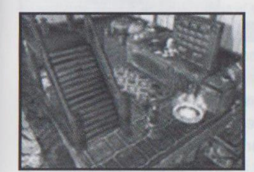
Des villages/donjons vers le ciel

Pour rejoindre le ciel à partir d'un village ou donjon, approchez du navire sur lequel vous souhaitez embarquer (ou quittez le village) et appuyez sur le bouton A. Un message s'affichera afin de confirmer que vous désirez bien regagner votre navire. Utilisez ↑/↓ pour faire votre choix et validez-le à l'aide du bouton A.



SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Vous pourrez sauvegarder votre progression dans les villages/donjons et dans les donjons pour les navires, mais seulement aux lieux de sauvegarde prévus. Approchez d'un point de sauvegarde et appuyez sur le bouton A pour rejoindre l'écran de sauvegarde. Lors des déplacements normaux dans le ciel, vous pourrez sauvegarder à n'importe quel endroit. Appuyez sur START/PAUSE pour afficher le menu et sélectionnez Sauvegarder pour rejoindre l'écran de sauvegarde.



Point de sauvegarde dans un village/donjon



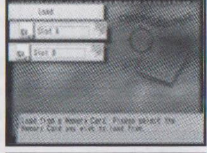
Point de sauvegarde dans le ciel



En se déplaçant à bord d'un navire

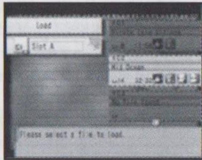
COMMENT SAUVEGARDER/CHARGER

Tout d'abord, utilisez ↑/↓ pour sélectionner la Memory Card (carte mémoire) puis appuyez sur le bouton A. Vous ne pourrez en revanche sélectionner la Memory Card (carte mémoire) si une seule est insérée dans le Slot A ou le Slot B. Ensuite, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le fichier à sauvegarder/charger.



Lors de la sauvegarde, il vous sera demandé si vous souhaitez sauvegarder dans ce fichier ou si vous souhaitez écraser les données antérieures (en cas d'écrasement, les données antérieures seront perdues). Sélectionnez OUI/NON et appuyez sur le bouton A pour valider.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).



FIN DE PARTIE

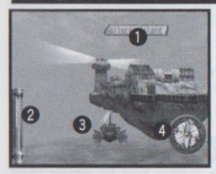
La partie s'achève lorsque les PV de tous les personnages du groupe ou ceux du navire sont épuisés ; l'écran de titre s'affiche alors. Néanmoins, lors des combats contre les boss, il vous sera demandé si vous souhaitez continuer ou non la partie. Sélectionnez Je n'abandonne jamais ou J'abandonne puis appuyez sur le bouton A.



CIEL (DÉPLACEMENTS EN NAVIRE)

À bord d'un navire, vous pourrez voyager et explorer le ciel. Les régions que vous pourrez rejoindre à bord de votre premier navire seront limitées mais, en fonction de la taille du navire et des modifications qui lui auront été apportées, vous pourrez graduellement accroître votre rayon d'action. Pour découvrir les commandes des navires, reportez-vous p. 5.

AFFICHAGE



❶ **NOM DE L'ÎLE/VILLAGE/BÂTIMENT :** Lorsque vous approcherez d'une île, d'un village ou d'un bâtiment que vous connaissez déjà, son nom s'affichera. Pour prendre pied à cet endroit, appuyez sur le bouton A lorsque son nom est affiché.

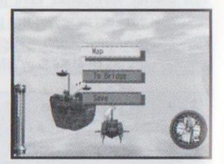
❷ **ALTIMÈTRE :** Indique votre altitude de vol actuelle.

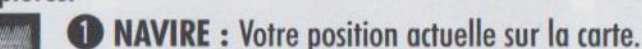
❸ **VOTRE NAVIRE :** Le navire à bord duquel vous vous trouvez actuellement. Vous changerez de navire au fil de l'histoire.

❹ **COMPAS :** Affiche la direction de vol actuelle.

ÉCRAN DE MENU

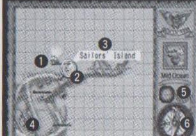
À bord du navire, appuyez sur START/PAUSE pour afficher le menu. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément de menu puis sur le bouton A pour valider votre choix.





CARTE

Elle vous permet de vérifier votre position et votre direction de vol actuelles. La carte n'indique que les lieux déjà explorés.



❶ **NAVIRE :** Votre position actuelle sur la carte.

❷ **LONGUE-VUE :** Employez le stick directionnel/manette + pour déplacer la longue-vue afin de localiser et de vérifier les lieux visités.

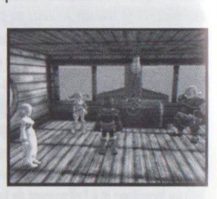
❸ **NOM DE L'ÎLE/VILLAGE/BÂTIMENT :** Affiche le nom de l'île/village ou l'endroit que présente la longue-vue.

❹ **ÎLE/VILLAGE/BÂTIMENT :** Les îles, villages et bâtiments déjà visités seront indiqués par des épingles rouges.

❺ **ALTIMÈTRE :** Indique votre altitude de vol actuelle.

❻ **COMPAS :** Indique la direction vers laquelle pointe votre navire.

Vers pont



Vous pourrez vous déplacer à bord du navire et parler à votre équipage (ceci ne sera possible que sur certains navires). Les conversations pourront contenir des informations importantes ; utilisez cette fonction en tant que référence. Les méthodes de déplacement et de conversation sont les mêmes que celles décrites au paragraphe "VILLAGES & DONJONS" (p. 10). Vous pourrez également appuyer sur le bouton X pour afficher le menu d'état. Pour rejoindre le ciel, examinez la barre (au sens de gouvernail) située sur le pont. Il vous sera alors demandé si vous souhaitez partir.

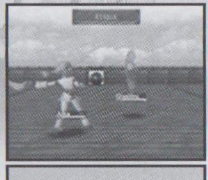
Sauvegarde

Vous pourrez sauvegarder votre progression dans le jeu. Reportez-vous au point "SAUVEGARDE DE LA PARTIE" (p. 7) pour découvrir comment sauvegarder. Note : dans certaines conditions, vous ne pourrez sauvegarder que depuis un point de sauvegarde.

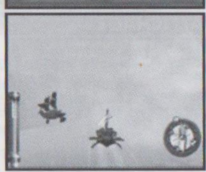
CONVERSATION AVEC D'AUTRES NAVIRES

Vous rencontrerez dans le ciel d'autres navires que ceux des pirates de l'air. Dans le cas des navires privés et marchands, approchez-vous et appuyez sur le bouton A pour entamer la discussion. Dans le cas des navires de l'armada impériale et des autres pirates, vous risquez d'être engagé dans un combat.

RENCONTRE D'ENNEMIS



Si vous rencontrez un ennemi évoluant dans la région, le jeu passera en mode de combat. L'affrontement a lieu sur le pont du bateau où se trouve Vyse et le déroulement du combat est identique à celui des combats normaux dans les donjons. Pour découvrir comment combattre, reportez-vous p. 14.



Lorsque vous rencontrerez des navires appartenant à l'armada impériale ou des vaisseaux pirates adverses, un combat naval se déclenchera. Le compas affichera une marque d'avertissement "!!" lorsqu'un navire ennemi se trouvera à proximité. Pour découvrir comment combattre, reportez-vous p. 17.

DÉCOUVERTES



Au cours de cette longue aventure, Vyse et ses amis parcourront différentes régions, y compris des îles et des cieux inconnus où nul ne s'est encore aventuré. Vous aurez l'occasion de découvrir des ruines légendaires ou de nouvelles espèces de créatures. Dirigez votre navire dans ces endroits inexplorés pour les examiner. Si vous faites une découverte, celle-ci s'affichera. Vyse et ses amis laisseront leur nom dans l'histoire de ce monde grâce à leurs découvertes.

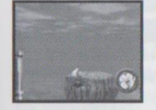
Comment faire une découverte



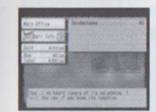
Il est extrêmement difficile de faire des découvertes en se contentant de se promener à travers le ciel. Suivez les étapes élémentaires détaillées ci-dessous et tâchez de tout découvrir.



Étape 1 Rassembler des informations : Pour rassembler des informations sur des découvertes potentielles, rendez-vous à la Confrérie des Marins (voir p. 11) dans les villages. En versant une certaine somme, vous pourrez acheter des informations. Dans certains cas, vous pourrez également obtenir des renseignements auprès des villageois et d'autres marins. N'hésitez pas à discuter avec toutes sortes de personnes.



Étape 2 Rechercher et découvrir : À partir des informations que vous aurez rassemblées, fouillez la région. En cas de découverte potentielle, le compas se mettra à tourner rapidement. Appuyez sur le bouton A et la découverte sera révélée.



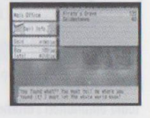
Étape 3 Vendre les informations : Si vous faites une découverte, allez à la Confrérie des Marins et vendez cette information. Note : Vyse et ses amis ne seront pas les seuls à faire des découvertes. Si un explorateur rival vend une information avant vous, la vôtre sera achetée moins cher.

Voir les découvertes dans le journal



Si vous faites une découverte, elle viendra s'ajouter à la liste de vos découvertes figurant dans le menu d'état. Vous pourrez la consulter à tout moment. Pour en savoir plus sur le journal, reportez-vous p. 22.

GAGNER DE L'ARGENT GRÂCE AUX DÉCOUVERTES



Lorsque vous vendrez une information relative à votre découverte, vous serez payé en fonction de sa valeur et de votre rapidité. Votre équipement et les modifications de votre navire/base coûtent cher. Utilisez les découvertes comme une source de revenus précieuse.



VILLAGES & DONJONS

Parcourez les villages pour y recueillir des informations, acheter des objets et explorer les donjons. Reportez-vous p. 6 pour découvrir les commandes dans les villages et donjons.

AFFICHAGE



❶ **OCCUPANTS DU VILLAGE :** Il s'agit des villageois et/ou d'autres marins. Vous pourrez recueillir des informations auprès d'eux.
❷ **VYSE :** Le personnage joueur que vous dirigez.
❸ **MINI-CARTE :** La carte de l'endroit où vous vous trouvez. Le △ rouge indique votre emplacement actuel et la direction à laquelle vous faites face.

DÉPLACEMENT LE LONG DES ÉCHELLES ET POTEAUX



Appuyez sur le bouton A devant une échelle ou un poteau pour vous y agripper. Utilisez ensuite ↑/↓ pour monter ou descendre. Lorsqu'il approchera d'une extrémité d'échelle ou de poteau, Vyse la/le quittera immédiatement.

EXAMEN

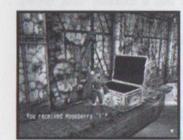
Appuyez sur le bouton A devant une porte de magasin/salle pour l'ouvrir et y entrer, devant un mécanisme étrange pour l'activer ou face à des objets tels que des bibliothèques, des panneaux, etc., afin d'examiner la zone en question.

CONVERSATION AVEC DES PERSONNAGES



Lorsque vous vous trouvez face à un personnage auquel vous pouvez vous adresser, appuyez sur le bouton A pour entamer la conversation. Dans certains cas, parler à un personnage l'amènera à rejoindre votre groupe ou votre équipage. Vous pourrez également parfois choisir vos répliques.

RÉCUPÉRATION D'ARTICLES





Face à un coffre au trésor, appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir et vous emparer de ce qu'il contient. Cependant, si l'objet en question entraîne le dépassement de la limite d'objets (99) que vous pouvez détenir, vous ne pourrez pas le prendre.

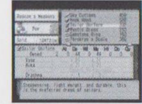
ACHATS



Dans les magasins des villages, vous pourrez acheter et vendre des armes et objets. Lorsque vous vous trouvez face au marchand, appuyez sur le bouton A pour lui parler. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément de menu puis sur le bouton A pour valider votre choix.

Acheter et vendre des armes/objets/pièces de navire

Vous pourrez acheter et vendre des armes, objets et pièces de navire. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner Achat, Vente ou Exit (Quitter) et appuyez sur le bouton A pour valider. Suivez les étapes détaillées ci-dessous pour acheter ou vendre des objets. Lors de chacune d'elles (sauf l'étape 3), appuyez sur le bouton B pour revenir à l'étape ou au menu précédent.

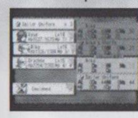


Étape 1 Sélection d'un objet : Utilisez ↑/↓/←/→ pour sélectionner l'objet à acheter/vendre puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. S'il y a davantage d'objets que ceux présents dans la liste, utilisez ←/→ pour changer de liste. Lors de l'achat d'armes ou d'armures, des indications relatives à la personne susceptible d'utiliser cet objet et aux modifications qu'il apporte à ses caractéristiques s'afficheront (toute augmentation de caractéristique apparaîtra en vert tandis que toute diminution s'affichera en rouge ; appuyez sur le bouton X pour basculer entre les affichages de différences de valeur, le potentiel en cas d'équipement et les données des objets dont est actuellement équipé le personnage).



Exploitez ces informations pour vous guider lors de vos achats. Note : au fil de l'histoire, la liste des objets disponibles est susceptible de varier.

Étape 2 Sélection de la quantité : Sélectionnez le nombre d'objets que vous souhaitez acheter ou vendre. Utilisez ↑/↓ pour augmenter/réduire la quantité d'une seule unité ou ←/→ pour la modifier d'une dizaine puis appuyez sur le bouton A pour acheter/vendre.



Étape 3 S'équiper de/mettre en place un objet : Après l'achat, vous pourrez immédiatement vous équiper de ou mettre en place une arme, armure, accessoire ou pièce de navire. En exploitant les modifications de caractéristiques à titre de référence, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le personnage que vous souhaitez équiper de l'objet (dans le cas d'une arme, utilisez ←/→ pour sélectionner son attribut de couleur) puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Le personnage ne perdra pas les objets dont il était déjà équipé.

Vous discuterez



Vous pourrez parler avec le marchand. Vous pourrez obtenir des conseils sur les objets ou des informations qui pourront vous être utiles au cours de votre aventure. Vous pourrez également, dans certains cas, vous procurer après discussion des objets qui ne figurent pas sur la liste normale.

Vous partirez : Quittez le magasin.

UN PEU DE REPOS



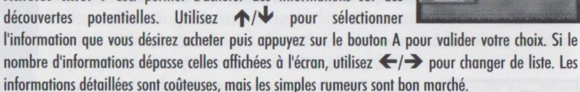
Vous pourrez vous reposer dans les auberges. Si une auberge abrite un point de sauvegarde, vous pourrez y enregistrer votre progression. Pour prendre un peu de repos, approchez-vous de l'aubergiste et appuyez sur le bouton A pour discuter. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner Vous passerez la nuit/Vous partirez et appuyez sur le bouton A pour valider. Se reposer permet de restaurer les PV et PM des personnages ainsi que les PV du navire.

CONFRÉRIE DES MARINS

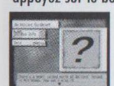


À la Confrérie des Marins, présente dans plusieurs villages, vous pourrez acheter et vendre des informations relatives aux découvertes. Pour acheter ou vendre des informations, approchez-vous du Maître de Confrérie et appuyez sur le bouton A pour lui parler. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner Vous vendrez et achèterez des informations/Vous discuterez/Vous partirez puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

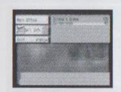
Vous vendrez et achèterez des informations



Sélectionner cette option pour choisir Acheter Info., Vendre Info., Liste des hommes recherchés ou Exit (Quitter). Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément de menu et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.



- **Acheter Info. :** Ceci permet d'acheter des informations sur des découvertes potentielles. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner l'information que vous désirez acheter puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Si le nombre d'informations dépasse celles affichées à l'écran, utilisez ←/→ pour changer de liste. Les informations détaillées sont coûteuses, mais les simples rumeurs sont bon marché.



- **Vendre Info. :** Utilisez ↑/↓ pour sélectionner l'information que vous souhaitez vendre puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Si le nombre d'informations dépasse celles affichées à l'écran, utilisez ←/→ pour changer de liste. Note : la valeur d'une information diminuera si votre découverte est tardive ou si vous avez perdu beaucoup de temps avant de la vendre.
- **Liste des hommes recherchés :** Vous pourrez voir la liste des Pirates Noirs dont la tête est mise à prix. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un Pirate Noir puis appuyez sur le bouton A pour consulter les informations le concernant. Pendant que les informations sont affichées, utilisez ←/→ pour avancer/reculer.

Note : pour toucher la prime, il vous suffit de vaincre un Pirate Noir figurant sur la liste et de le signaler à la Confrérie des Marins.

Vous discuterez

Vous pourrez discuter avec le Maître de Confrérie au sujet de la Confrérie. Vous recueillerez parfois des informations utiles à votre aventure.

Vous partirez

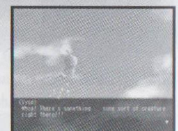
Cette option permet de quitter la Confrérie.

À PROPOS DES POISSONS-LUNES



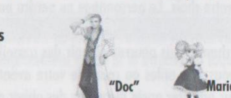
Au cours de votre aventure, vous devrez attraper de mystérieuses créatures appelées "poissons-lunes". Il existe une seule manière, assez particulière, d'y parvenir. Par ailleurs, en les donnant à manger à un mystérieux oiseau (voir ci-dessous) vous pourrez obtenir divers objets.

Nature des poissons-lunes



Les poissons-lunes sont des poissons invisibles vivant dans le monde entier. Grâce à la lentille-lune que vous remettra "Doc", vous serez capable de les voir. On dit que les poissons-lunes ont l'habitude de se cacher derrière les bâtiments et sous les ponts afin d'éviter d'être aperçus.

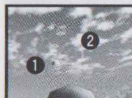
- **Gens en rapport avec les poissons-lunes**



Comment attraper des poissons-lunes

Étape 1 Écouter le signal : Lorsque des poissons-lunes se trouvent à proximité, la lentille-lune émettra des signaux sonores. Plus les signaux seront rapprochés, plus vous serez près des poissons-lunes. Écoutez attentivement et dirigez-vous vers l'endroit où les signaux se répètent le plus rapidement.

Étape 2 Trouver les poissons-lunes en vue subjective : Lorsque la tonalité des signaux change, appuyez sur le bouton Y pour passer en vue subjective et utilisez ↑/↓/←/→ pour regarder autour de vous et trouver les poissons-lunes.



Étape 3 Déplacer le réticule : Lorsque vous aurez trouvé les poissons-lunes, un réticule apparaîtra au centre de l'écran. Utilisez ↑/↓/←/→ pour amener le réticule sur l'emplacement des poissons-lunes. Lorsque le réticule se trouvera sur les poissons-lunes, il se verrouillera sur eux. Note : si les poissons sont trop éloignés, le réticule n'apparaîtra pas.

❶ **POISSONS-LUNES**

❷ **RÉTICULE DE CAPTURE DE POISSONS-LUNES**





Étape 4 Capture de poissons-lunes : Lorsque le réticule est verrouillé sur les poissons-lunes, appuyez sur le bouton A pour l'attraper. Vous pourrez vérifier le nombre de poissons-lunes capturés dans l'écran d'état.

Le mystérieux oiseau dont Maria s'occupe



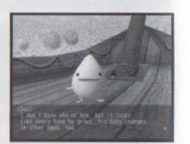
L'oiseau bizarre que Maria tient précieusement est une mystérieuse créature se nourrissant exclusivement de poissons-lunes. En manger le fera grandir et le nourrir vous rapportera divers objets.

- **Nourrir l'oiseau :** Si vous avez un poisson-lune lorsque vous rendrez visite à Doc, il vous sera demandé si vous souhaitez nourrir l'oiseau. Donnez vos poissons-lunes et l'oiseau grandira progressivement. A un certain point de sa croissance, il changera d'apparence pour adopter sa forme adulte.



- **Attribution d'objet :** Chaque poisson-lune que vous donnerez à l'oiseau vous rapportera un objet.

LORSQUE L'OISEAU GRANDIT...



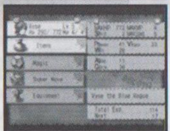
Au début, l'oiseau n'est qu'un poussin et tous les objets que vous recevrez n'auront que peu de valeur. Lorsque l'oiseau grandira pour devenir adulte, les objets prendront de la valeur. Trouvez des poissons-lunes et nourrissez l'oiseau.



TALENT DE FIER-À-BRAS



En fonction des événements et du choix de vos réponses lors des conversations, l'évaluation du talent de fier-à-bras de Vyse variera. Si vous prenez les bonnes décisions et menez des actions courageuses, cette valeur augmentera et l'attitude des gens envers Vyse évoluera. Si la valeur de votre talent de fier-à-bras est élevée, les gens vous feront confiance et les relations avec eux seront plus faciles. Lorsque la valeur du talent de fier-à-bras évolue, une sonnerie retentit pour indiquer si elle a augmenté ou diminué. Vous pourrez vous faire une idée le la valeur de votre talent de fier-à-bras en allant dans l'écran d'état du personnage (voir p. 20) et en localisant la valeur de Vyse.



CROISSANCE DE CUPIL ET CHAMS



Cupil est une mystérieuse créature capable d'adopter plusieurs formes et servant d'arme à Fina lors des combats normaux.



Comment faire grandir Cupil

Cupil grandit en mangeant une nourriture spéciale (objet) appelée "Cham." En grandissant, il pourra se changer en diverses armes.

Comment trouver des Chams



Il est possible de trouver des Chams partout dans le monde, mais ils sont si petits qu'ils sont plus difficiles à localiser que les autres trésors. En revanche, lorsque vous approcherez d'un endroit abritant des Chams, Cupil réagira afin de vous le faire savoir. Outre le son (et la vibration de la manette, si elle est activée), un icone de Cupil s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton A (de manière répétée) afin d'examiner les environs lorsque Cupil réagit à la présence de Chams.

SYSTÈMES DE BASE ET D'ÉQUIPAGE



En cours d'aventure, Vyse obtiendra son propre navire. Dès lors, outre les membres du groupe tels qu'Aika et Fina, vous pourrez vous procurer des membres d'équipage. Vyse créera également sa propre base, similaire à l'Île des Pirates de Dyne.



À propos du système de base

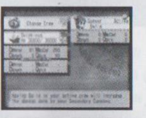
Lorsqu'un maçon est présent, vous pourrez investir afin qu'il améliore la base. On appelle ceci le système de base. Vous pourrez modifier l'apparence des bâtiments ainsi que leur fonction. Par ailleurs, en amenant de nouveaux membres d'équipage, vous ferez de votre base un endroit plus agréable.



À propos du système d'équipage

Lorsque Vyse obtiendra son propre navire, il pourra partir à la recherche de membres d'équipage. Selon les capacités des membres d'équipage, le navire et la base pourront être améliorés. On appelle ceci le système d'équipage.

- **Capacités des membres d'équipage :** Il existe un certain nombre de fonctions au sein d'un équipage et chaque membre soutiendra Vyse à sa façon. Ainsi, si vous disposez d'un canonnier, la capacité de bombardement du navire augmentera. Par ailleurs, lors d'un combat naval, vous pourrez utiliser la commande Équipage pour ordonner à un membre d'équipage d'accomplir son travail.



- **Recherche de membres d'équipage :** Les membres d'équipage potentiels sont éparpillés dans le monde entier. Tous ne se joindront pas à vous facilement et certains exigeront des conditions spéciales. C'est à Vyse qu'appartient la décision de recruter un membre d'équipage.



MODES DE COMBAT

Il existe deux modes de combat : le combat normal, au cours duquel les membres du groupe affrontent les ennemis sur le terrain et le combat naval, entre navires. Vous trouverez en page 5 les commandes se rapportant à chaque type de combat.

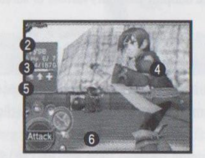
COMBAT NORMAL

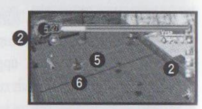


Lors de l'exploration d'un donjon ou de la navigation dans le ciel, le jeu passera en mode de combat normal si vous rencontrez un ennemi.

Affichage en combat normal







❶ **JAUGE DE POINTS D'ESPRIT (ES) :** Ceci représente la valeur des actions que peut mener votre groupe dans son ensemble. Son potentiel se réduira au fil de l'utilisation de la magie et de super attaques. Cette jauge affiche la valeur actuelle par rapport à la valeur maximale. La jauge verte indique le nombre de points que vous pouvez dépenser et la jauge rouge représente le nombre de points déjà affectés. À l'issue de chaque tour, la valeur augmente en fonction du nombre de personnages pouvant agir. Par ailleurs, dans la sélection des ordres, choisissez FOCUS pour augmenter cette valeur. À l'issue de chaque combat, ce paramètre reprend la valeur qui était la sienne au début du combat. Note : lorsqu'une action de combat est sélectionnée, son icone sera affiché ici.

❷ **PORTRAIT ET NOM DE PERSONNAGE :** La couleur de la bordure du portrait d'un personnage reflète celle de l'arme dont il est équipé.

❸ **NIVEAU :** Indique le niveau actuel du personnage considéré.

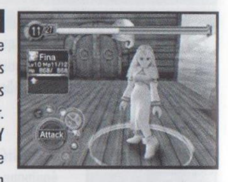
❹ **POINTS DE MAGIE (PM) :** Indique le nombre de points de magie que peut utiliser le personnage. Les valeurs indiquent les potentiels actuel et maximal. Si vous employez la magie, cette valeur est réduite d'une unité.

❺ **POINTS DE VIE (PV) :** Indique la force physique du personnage. Les valeurs indiquent les potentiels actuel et maximal. Lorsque cette valeur est réduite à zéro, le personnage s'évanouit et ne peut plus combattre (il/elle reprendra conscience après le combat avec un potentiel de PV égal à 1).

❻ **ÉTAT DU PERSONNAGE :** Si le personnage connaît un changement temporaire d'état (augmentation/diminution d'une caractéristique de joueur, effets néfastes tels que le poison, etc.), un ou plusieurs icones seront affichés ici.

❼ **ORDRES DE COMBAT :** Voir page suivante.

ORDRES DE COMBAT



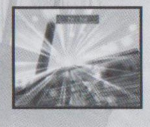
Lors de chaque tour, vous sélectionnerez l'action qu'accomplira chaque personnage en commençant par Vyse. Utilisez ↑/↓/←/→ pour sélectionner un ordre puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix (selon les circonstances, certains ordres ne pourront pas être sélectionnés). Appuyez sur le bouton B pour annuler. Vous pourrez également changer la couleur de l'arme en appuyant sur le bouton Y (voir p. 16). Appuyez sur le bouton X pour afficher/masquer l'état du groupe lorsque vous effectuerez une sélection d'ordre et pour afficher/masquer la description d'un objet/magie lors de sa sélection.





- **Fuite :** Pour prendre la fuite lors d'un combat. Seul Vyse (ou le premier personnage du tour) peut effectuer cette sélection. Note : sélectionner cette option ne vous permettra pas systématiquement de prendre la fuite. Il est par exemple impossible de s'enfuir devant un boss.





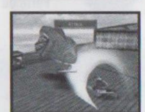
- **Article :** Pour utiliser un objet. Commencez par utiliser ←/→ pour sélectionner le type d'objet puis employez ↓ (ou appuyez sur le bouton A) pour amener le curseur sur la liste du type d'objets sélectionné. Ensuite, utilisez ↑/↓ pour sélectionner un objet (←/→ pour modifier la liste, le cas échéant) puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Enfin, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le personnage cible sur lequel employer l'objet en question puis appuyez sur le bouton A (sauf si l'objet affecte tout le monde). Vous pourrez également modifier l'équipement et la couleur d'arme.





- **Garde :** Ceci permet de réduire les dégâts subis du fait des attaques ennemies. Dans ce cas, le nom apparaissant dans l'état simplifié portera une indication de couleur magenta. La garde ne dure qu'un tour.





- **Attaque :** Pour attaquer avec l'arme dont est équipé le personnage. Lorsque cet ordre est sélectionné, un curseur apparaît sur l'ennemi à attaquer. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner l'ennemi puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Il existe des attaques à courte et longue portée et chaque personnage décidera automatiquement en fonction des circonstances. Par ailleurs, les dégâts infligés à l'ennemi pourront varier en fonction de la couleur (attribut) de l'arme (p. 16).







- **Attaq. S :** En dépensant un certain nombre de points d'esprit (ES), le personnage pourra utiliser une super attaque qu'il/elle aura apprise. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner la super attaque puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton X lors de la sélection pour en afficher la description. Vous ne pourrez pas sélectionner cet ordre si un personnage n'a encore appris aucune super attaque. Note : dans les premières secondes de l'animation de la super attaque, vous pourrez appuyer sur START/PAUSE ou sur le bouton Z pour passer cette animation.



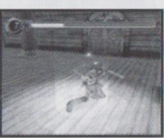


- **Magie :** Pour utiliser la magie apprise par le personnage. Chaque utilisation dépense, outre un certain nombre d'ES, 1 PM (point de magie). Utilisez ↑/↓/←/→ pour sélectionner la magie puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton X lors de la sélection pour en afficher la description.

- **Focus :** Augmente le nombre de points d'esprit. La quantité dépend de la valeur d'esprit du personnage utilisant cet ordre.

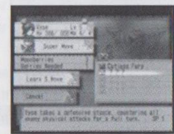
Système d'esprit





Les points d'esprit, ou ES, correspondent à la valeur des actions que peut mener votre groupe dans son ensemble et sont affichés sous la forme d'une jauge verte au sommet des écrans de combat. Lors des combats normaux, ce potentiel sera consommé lorsque seront employés la magie ou les super attaques. Lors des combats navals, il sera consommé pour tout ordre autre que Fuite, Garde, Focus et Article. Plus la magie ou la super attaque sera puissante, plus le nombre d'ES consommé par cette action sera élevé. Vous récupérerez un nombre d'ES donné lors de chaque tour et vous pourrez obtenir des ES supplémentaires grâce à l'ordre Focus. Dans la mesure où ce potentiel est partagé par le groupe, il est possible d'ordonner à l'un de ses membres de gagner des ES pendant que les autres en consomment en employant la magie ou des super attaques.

Apprentissage des super attaques



Les personnages apprennent de nouvelles super attaques en consommant des objets appelés “Baiedelunes”. Pour apprendre une nouvelle super attaque, sélectionnez l'ordre Super Att. dans l'écran d'état de personnage du menu d'état (voir p. 21). L'ordre selon lequel les personnages apprennent les super attaques est fixe. Par ailleurs, le nombre de Baiedelunes nécessaires varie selon les super attaques.

Modification de l'état d'un personnage



Au cours d'un combat, l'état d'un personnage (ami comme ennemi) peut subir diverses variations du fait de la magie ou d'attaques spéciales. Garde magenta.

- **État d'un personnage :** Si la couleur du nom d'un personnage (ami comme ennemi) change sur l'affichage d'état au cours d'un combat, cela signifie que l'état de ce personnage a été modifié.

Vert clair	Annulation de l'attaque en vigueur.
Jaune	Annulation de l'attaque par la magie.
Bleu	Annulation de l'anormalité de l'état.
Mag. + VC + J + B	Annulation de toute attaque ennemie.

- **Anormalité de l'état :** Lorsqu'un personnage (ami ou ennemi) se trouve dans un état anormal du fait du poison, etc., un ou plusieurs icones s'afficheront dans la case d'état du personnage ou sur l'affichage d'état.



Poison
Perte de PV à la fin du tour.



Fatigue
Récupération d'ES impossible.



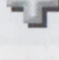
Inconscience
Lorsque le nombre de PV atteint zéro.



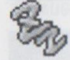
Faiblesse
Affaiblissement de toutes les capacités.



Pétrification
Impossibilité à combattre pendant un certain nombre de tours.



Régénération
Récupération de PV à la fin du tour.



Sommeil
Incapacité à combattre jusqu'au réveil.



Vitesse
Augmente la rapidité.



Confusion
Attaque contre tous, amis comme ennemis.

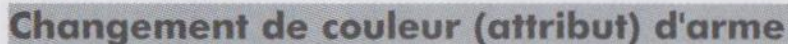


• Renforcement
Augmentation des capacités d'attaque et de défense.

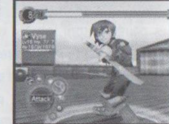


Silence
Incapacité à employer la magie.

***Renforcement** est affiché en rouge ;
Vitesse est affichée en bleu.*

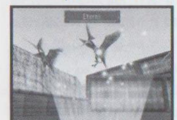


Changement de couleur (attribut) d'arme



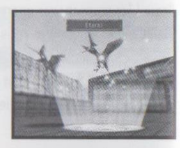


Les Pierres de Lune existent en six couleurs : vert, rouge, mauve, bleu, jaune et argent. Chacune présente des attributs distincts. Selon la couleur des Pierres de Lune dont vous disposez, vous pourrez modifier la couleur d'une arme. Le changement de couleur modifie les attributs. Pour changer de couleur, appuyez sur le bouton Y pendant que vous choisissez l'ordre de combat. Chaque pression sur ce bouton entraîne un changement de couleur. Vous pourrez également modifier la couleur à l'aide de l'ordre Article. Sélectionnez l'ordre Article et utilisez ←/→ pour sélectionner les armes. Utilisez ensuite ↑/↓ pour sélectionner une arme puis appuyez sur le bouton A pour ouvrir la fenêtre des Pierres de Lune. Utilisez ←/→ pour choisir la couleur puis appuyez sur le bouton A pour valider.

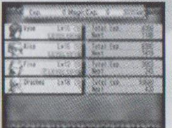


- **Attributs des ennemis :** Les ennemis possèdent également des attributs et attaquent en les exploitant. Par ailleurs, si vous attaquez avec la couleur d'attribut s'opposant à celle de l'ennemi, vous lui infligerez davantage de dégâts (voir le tableau de référence situé p. 28).

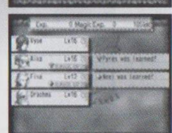
Fin du combat



Si vous remportez l'affrontement, l'écran de fin de combat s'affichera. Les points d'expérience, les points d'expérience de magie et l'or que les personnages auront obtenus au combat viendront s'ajouter. Par ailleurs, si les ennemis ont perdu des objets, ceux-ci s'afficheront dans le bas de l'écran. Pour quitter l'écran de fin de combat, appuyez sur le bouton A.

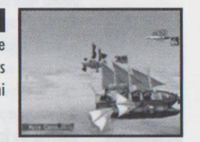


- **Points d'expérience & augmentation de niveau des personnages :** Lorsque le nombre de points d'expérience d'un personnage atteint une certaine valeur, le niveau de celui-ci augmente. La valeur de ses paramètres augmente. Note : le degré d'augmentation varie selon les personnages. Vous pourrez découvrir le nombre de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau supérieur dans l'écran d'état.



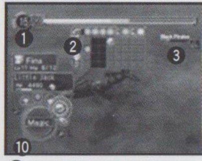
- **Points d'expérience de magie et apprentissage de la magie :** Les points d'expérience de magie sont obtenus pour chaque attribut (couleur) d'arme utilisé par le groupe. Lorsque les points d'expérience de magie des attributs des armes atteignent la valeur requise, le rang d'attribut augmente. Le personnage apprend un nouveau sort. Reportez-vous à la liste des sorts que peuvent apprendre les personnages située p. 30.

COMBAT NAVAL



Vyse et ses amis s'engagent dans des combats navals lorsque le navire à bord duquel ils se trouvent combat un navire ennemi. En dehors des cas relevant d'événements prédéterminés, un combat naval aura lieu lors des rencontres avec un navire ennemi comme ceux des Pirates Noirs ou de la flotte Valuan.

Affichage de combat naval



❶ **JAUGE DE POINTS D'ESPRIT (ES) :** Ceci représente la valeur des actions que peut mener votre groupe dans son ensemble. Son potentiel se réduira au fil de l'utilisation des ordres Magie, Attaque, S-Canon et Équipage. La jauge verte indique le nombre d'ES actuel et la jauge rouge représente le nombre de points qui seront consommés durant le tour. À l'issue de chaque tour, un certain nombre d'ES est récupéré en fonction du nombre de personnages du groupe pouvant agir. Vous pourrez également en récupérer un certain nombre en sélectionnant l'ordre Focus.

❷ **GRILLE DE COMBAT :** Voir p. 18.

❸ **NOM ET PV DU NAVIRE ENNEMI :** Vous verrez, sous le nom du navire ennemi que vous affrontez, sa jauge de PV. Un ou plusieurs icones seront également affichés pour indiquer un changement d'état.

❹ **PORTRAIT ET NOM DU PERSONNAGE :** Indique à quel moment le personnage interviendra.

❺ **NIVEAU DU PERSONNAGE :** Indique le niveau actuel du personnage.

❻ **POINTS DE MAGIE DU PERSONNAGE (PM) :** Indique le nombre de points de magie que peut utiliser le personnage. Les valeurs indiquent les potentiels actuel et maximal. Si vous employez la magie, cette valeur est réduite d'une unité.

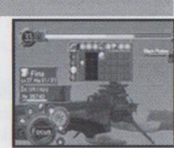
❼ **NOM DU NAVIRE :** Nom du navire à bord duquel se trouve actuellement Vyse.

❽ **POINTS DE VIE (PV) DU NAVIRE :** Indique le nombre de PV du navire. Les valeurs indiquent les potentiels actuel et maximal. Lorsque la valeur atteint zéro, le navire sombre et la partie s'achève.

❾ **ÉTAT DU NAVIRE :** Si le navire connaît un changement temporaire d'état (augmentation/diminution d'une caractéristique du navire ou effets néfastes), un ou plusieurs icones seront affichés ici.

❿ **ORDRES DE COMBAT :** Voir page suivante.

Ordres de combat

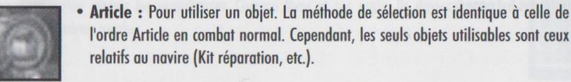


Lors de chaque tour, vous sélectionnerez l'action qu'accomplira chaque personnage, en commençant par Vyse. Utilisez ↑/↓/←/→ pour sélectionner un ordre puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix (selon les circonstances, certains ordres ne pourront pas être sélectionnés). Appuyez sur le bouton B pour annuler. Appuyez sur le bouton X pour afficher/masquer l'état du groupe lorsque vous effectuerez une sélection d'ordre et pour afficher/masquer la description d'un objet/magie lors de sa sélection.





- **Fuite :** Pour prendre la fuite lors d'un combat. Seul Vyse (ou le premier personnage du tour) peut effectuer cette sélection. Note : sélectionner cette option ne vous permettra pas systématiquement de prendre la fuite. Il est par exemple impossible de s'enfuir devant un boss.



- **Article :** Pour utiliser un objet. La méthode de sélection est identique à celle de l'ordre Article en combat normal. Cependant, les seuls objets utilisables sont ceux relatifs au navire (Kit réparation, etc.).




• **Garde :** Pour effectuer une manoeuvre évasive afin de rendre le navire plus difficile à atteindre durant la partie du tour sélectionnée. C'est lorsque le risque est élevé que cette mesure est la plus efficace (voir ci-dessous).



• **Attaque :** Pour tirer au canon. Après avoir sélectionné Attaque, utilisez ↑/↓ pour sélectionner un canon dont le navire est équipé et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Il existe trois types d'armes et leurs fonctions varient (voir p.19). Par ailleurs, contrairement au combat normal, un certain nombre d'ES est nécessaire pour attaquer.



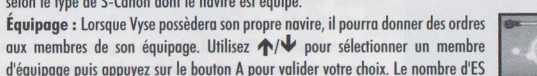
• **Magie :** Pour utiliser la magie. Chaque utilisation dépense, outre un certain nombre d'ES, 1 PM (point de magie). La méthode de sélection est identique à celle employée en combat normal. Par ailleurs, les boulets de canon chargés en magie que tire un personnage sur un navire ennemi équivalent à des coups de canon normaux, ce qui signifie que vous raterez parfois votre cible. Note : vous aurez besoin du "Canon Magique" pour tirer des projectiles magiques.



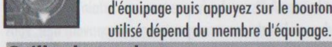

• **Focus :** Augmente le nombre de points d'esprit. La quantité dépend de la valeur d'esprit du personnage utilisant cet ordre.



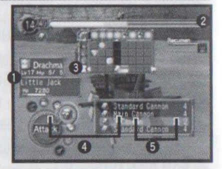

• **S-Canon :** Certains navires peuvent être équipés d'un canon spécial. Vous ne pourrez en faire usage que dans les zones désignées par un icone spécifique. Ceci consommera un grand nombre d'ES, mais le canon tirera avec une puissance incroyable. Ceci permet d'inverser le cours de l'affrontement. Note : l'icone varie selon le type de S-Canon dont le navire est équipé.




• **Équipage :** Lorsque Vyse possèdera son propre navire, il pourra donner des ordres aux membres de son équipage. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un membre d'équipage puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Le nombre d'ES utilisé dépend du membre d'équipage.



Grille de combat



Lors de chaque tour du combat naval, chaque membre de votre groupe peut mener une (et une seule) action. Chaque tour se décompose en un certain nombre de rounds (ou phases) ; ainsi, si le groupe compte quatre membres, un tour comptera quatre rounds. Lors de la sélection d'une action pour chaque personnage, un icone représentant cette action apparaîtra au sommet de l'écran, dans la "grille de combat".

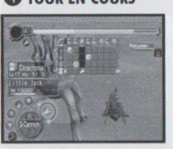
❶ **PERSONNAGES :** Il s'agit des personnages susceptibles d'agir. Vous les sélectionnerez dans l'ordre, en commençant par Vyse. Examinez le degré de chance/danger avant de décider quelle action adopter.

❷ **DEGRÉ DE CHANCE/DANGER :** Indique la probabilité de réussite d'une attaque de Vyse ou le risque d'être attaqué (voir page suivante). Lors de votre sélection d'actions, examinez ce paramètre afin de faire tourner l'affrontement à votre avantage.

❸ **ACTIONS SÉLECTIONNÉES POUR LE ROUND :** En règle générale, on compte une action par personnage et par round, mais certaines actions peuvent s'étendre sur plusieurs rounds.



❹ **TOUR EN COURS** ❺ **TOUR SUIVANT**

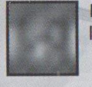


• **Comment affecter les actions dans la grille de combat :** Lors de chaque tour, vous sélectionnerez l'un des ordres de combat pour chaque personnage et l'affecterez sur la grille de combat. Cependant, un seul personnage peut intervenir au cours d'un round donné. Utilisez ↑/↓/←/→ pour sélectionner un ordre et appuyez sur le bouton A pour afficher un icone d'ordre au-dessus de la grille de combat. Ensuite, utilisez ←/→ pour sélectionner le round au cours duquel aura lieu l'action puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Appuyez sur le bouton B pour annuler la sélection.

• **Comment apprécier le degré de chance/danger :** Le degré de danger de chaque round peut être vert, jaune ou rouge. Lors des rounds rouges, les plus dangereux, vous pouvez vous attendre à une belle canonnade. Vous pouvez également vérifier quels sont les rounds au cours desquels vos chances d'attaque s'améliorent ainsi que les rounds où vous pourrez employer les S-Canons.



Indique les rounds au cours desquels la probabilité de réussite de votre attaque est plus élevée.



Indique le(s) round(s) où vous pouvez employer l'ordre S-Canon.

• **Rounds d'action pour attaque :** Il existe trois types d'artillerie utilisables lors d'une Attaque de navire et leurs fonctions diffèrent. En utilisant des affectations appropriées, vous pourrez concentrer vos tirs lorsque l'occasion se présentera. Cependant, avec les canons principaux et secondaires, si la position de votre navire n'est pas correcte, l'ennemi risquera de ne pas se trouver dans le bon angle de tir et votre tir sera perdu. Par ailleurs, selon le degré de précision de votre canon, vous risquerez de manquer la cible même si l'ennemi se trouve dans votre angle de tir.




Canon principal : Tire et touche dans le même round. Puissance importante, mais consomme davantage d'ES.

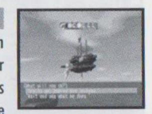



Canon secondaire : En dépensant davantage d'ES, vous pourrez tirer lors de rounds successifs.




Torpille : Vous pourrez désigner le round de tir et celui où la cible sera atteinte.

Arborescence et événement de message



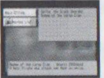
Au cours d'un combat naval, vous devrez parfois prendre une décision stratégique au sein d'un menu. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner une stratégie et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Le déroulement du combat changera en fonction de votre choix, ainsi que les "fenêtres" de chance et de danger. Le déroulement du combat sera également influencé par votre manière d'agir au cours de votre tour. Si les jauges du tour suivant se mettent à tourner, cela indique qu'une arborescence pourra exister après le prochain tour. Pour faire tourner l'affrontement à votre avantage, agissez avec circonspection.

COMBAT CONTRE DES HOMMES RECHERCHÉS



La tête de nombreux Pirates Noirs est mise à prix. Contrairement à la situation en vigueur lors des combats ordinaires, vous trouverez les Pirates Noirs sur la liste émise par la Confrérie des Marins ; vainquez-les et touchez la prime.

Déroulement d'un combat contre des hommes recherchés



• **Examiner la liste des hommes recherchés à la Confrérie des Marins :** Tout d'abord, allez à la Confrérie des Marins et examinez la liste des hommes recherchés. Vous pourrez obtenir des informations telles que le nom des Pirates Noirs recherchés, le lieu où ils se trouvent et le montant de la prime. Pour en savoir plus sur la Confrérie des Marins, reportez-vous p.11.



• **Trouver les Pirates Noirs :** Ensuite, à partir des informations que vous aurez obtenues, trouvez un Pirate Noir. Lorsque vous l'aurez découvert, appuyez sur le bouton A pour lui parler. Certains pourront éprouver de la rancune contre Vyse et se mettre à sa poursuite. Note : certains constituent des événements fixes et leur simple découverte vous contraindra au combat.



• **Combat contre les Pirates Noirs :** Lorsque vous aurez trouvé un Pirate Noir, un combat s'engagera. Le déroulement du combat est identique à celui de n'importe quel autre combat normal ou naval. Cependant, dans la mesure où ils figurent sur la liste des hommes recherchés, ce sont des adversaires redoutables.

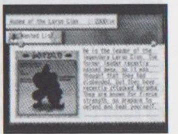


• **Touchez les primes à la Confrérie des Marins :** Si vous triomphez du Pirate Noir recherché, retournez à la Confrérie des Marins. Parlez au Maître de Confrérie et la prime vous sera versée. Le montant de la prime dépend des Pirates Noirs que vous aurez vaincus.

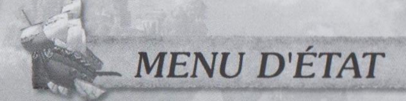
Examen de la liste des hommes recherchés sur l'écran d'état

Lorsque vous aurez obtenu des informations auprès de la Confrérie, vous pourrez les examiner dans la liste des hommes recherchés de l'écran d'état. Les informations que vous verrez sont identiques à celles qu'il est possible d'examiner à la Confrérie. Pour en savoir plus, reportez-vous p. 23.

LES ENNEMIS DEVIENNENT ÉGALEMENT PLUS PUISSANTS



Les Pirates Noirs recherchés sont dispersés dans le monde entier, mais ils n'attendront pas sur place qu'on vienne les pourchasser. Comme Vyse et ses amis, ils deviendront plus puissants : prenez garde...

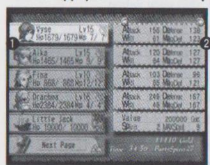


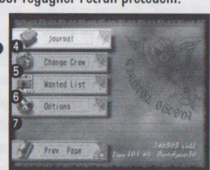
MENU D'ÉTAT

Dans le menu d'état, vous pourrez examiner les informations relatives aux personnages et effectuer des préparatifs en vue de vos aventures, comme par exemple modifier vos équipements.

ÉCRAN DE MENU D'ÉTAT

En dehors des périodes de combat, vous pourrez afficher le menu d'état lorsque vous serez dans le ciel, un village ou un donjon en appuyant sur le bouton X. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément de menu (chaque personnage/navire) puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Sélectionnez Page D'après (ou appuyez sur le bouton L ou le bouton R) pour passer à la page suivante. Utilisez ←/→ pour passer à l'état du personnage situé dans la partie droite de l'écran. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.





❶ **FENÊTRE DE PERSONNAGE :** Affiche ses valeurs actuelles/maximales de PV et PM et son niveau actuel (PV seulement dans le cas d'un navire).

❷ **ÉTAT DU PERSONNAGE :** Affiche l'état de chaque personnage (et du navire). Utilisez ←/→ pour faire défiler les différentes informations d'état. Voir également page suivante.

❸ **OR/TEMPS/ESPRIT (ESPRIT DU GROUPE) :** Affiche les moyens financiers (or) dont vous disposez actuellement, le temps de jeu écoulé et l'esprit (l'esprit du groupe) (maximum d'ES dont le groupe peut actuellement disposer).

❹ **JOURNAL :** Lisez le journal pour examiner les événements qui se sont déroulés et les découvertes effectuées. Voir également p. 22.

❺ **CHGER ÉQUIPE (MODIFICATION DE L'ÉQUIPAGE) :** Permet de modifier les membres d'équipage actifs. Voir également p. 23.

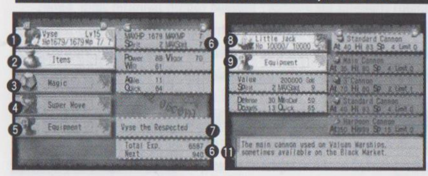
❻ **LISTE DES HOMMES RECHERCHÉS :** Permet d'examiner les informations relatives aux Pirates Noirs obtenues auprès de la Confrérie des Marins. Voir également p. 23.

❼ **OPTIONS :** Permet de modifier différents paramètres d'options.

• Caractéristiques des personnages

PV/MAXPV: nombre actuel/maximal de points de vie.
MP/MAXMP: nombre actuel/maximal de points de magie.
Attaque: capacité d'attaque en combat normal.
Défense: capacité de défense face à une attaque normale.
Pouvoir: puissance physique influant sur les attaques normales.
Volonté: pouvoir de volonté influant sur les attaques magiques.
Vigueur: puissance influant sur les capacités de défense.
MagDéf: capacité de protection contre la magie.
Tir%: Probabilité de frapper l'ennemi lors d'une attaque normale.
Éviter%: probabilité d'esquiver les attaques normales de l'ennemi.
Agile: influe sur la probabilité d'esquiver et de porter un coup critique.
Rapide: influe sur la rapidité de ses actions.

ÉCRAN D'ÉTAT DE PERSONNAGE/NAVIRE



Si vous sélectionnez un personnage ou un navire, son écran d'état s'affichera. Utilisez ←/→ pour faire défiler les listes de caractéristiques. Il est également possible d'utiliser des objets ou la magie pour rétablir l'état, équiper un personnage d'une arme, d'une armure ou d'un accessoire ou d'utiliser les "Baiedelunes" pour apprendre de nouvelles attaques. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément de menu puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour faire défiler les personnages. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran de menu d'état.

❶ **FENÊTRE DE PERSONNAGE :** Affiche ses valeurs actuelles/maximales de PV et PM et son niveau actuel.

❷ **ARTICLES :** Pour employer des objets. Voir également page suivante.

❸ **MAGIE :** Pour utiliser la magie. Voir également page suivante.

❹ **SUPER ATTAQUE :** Pour apprendre de nouvelles super attaques. Voir également page suivante.

❺ **ÉQUIPEMENT :** Permet d'équiper le personnage d'une arme, d'une armure ou d'un accessoire. Voir également p. 22.

❽ **FENÊTRE DE NAVIRE :** Affiche le nom du navire et son nombre actuel/maximal de PV.

❾ **ÉQUIPEMENT :** Permet de modifier les armes et autres équipements du navire. Voir également p.22.

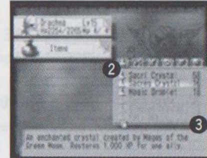
❿ **ÉTAT DU NAVIRE :** Affiche l'état détaillé du navire. Utilisez ←/→ pour faire défiler les listes de caractéristiques.

⓫ **DESCRIPTION DES PIÈCES DE NAVIRE :** La description détaillée des pièces de navire sélectionnées sera affichée.

Total Exp. : nombre total de points d'expérience accumulés jusqu'ici.
Suivant : nombre de points d'expérience nécessaires pour accéder au niveau suivant.
Rang : rang magique actuel dans les couleurs respectives.
Suivant : nombre de points d'expérience de magie nécessaires pour accéder au rang suivant.

• Caractéristiques du navire :
Valeur : valeur financière du navire.
PV/MAXPV : nombre actuel/maximal de points de vie de votre navire.
MP/MAXMP : nombre actuel/maximal de points de magie.
Défense : capacité de défense face à une attaque normale.
MagDéf : capacité de protection contre la magie.
Éviter% : probabilité d'esquiver les attaques normales de l'ennemi.
Rapide : influe sur la rapidité des actions du navire.

Articles



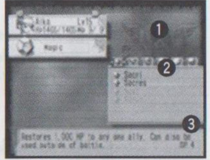
Permet d'utiliser les objets. Utilisez ←/→ pour sélectionner un type d'objet puis ↓ (ou appuyez sur le bouton A) pour amener le curseur sur la liste du type d'objet sélectionné. Ensuite, utilisez ↑/↓ pour sélectionner un objet (←/→ pour modifier la liste le cas échéant) puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Enfin, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le personnage sur lequel utiliser l'objet puis appuyez sur le bouton A. Vous pourrez également appuyer sur le bouton Y pour trier la liste (chaque pression modifie le critère de tri : ordre alphabétique ou type d'objet). Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

❶ **TYPE D'ARTICLE :** Le type d'objet est indiqué à l'aide d'icones.

❷ **ARTICLES POSSÉDÉS :** La liste des objets possédés, avec leur nombre, est affichée. Il est possible de détenir jusqu'à 99 exemplaires de chaque objet.

❸ **DESCRIPTION DE L'ARTICLE**

Magie



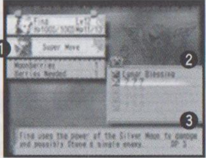
Permet d'examiner la magie apprise par le personnage. Il est également possible d'utiliser de la magie de soins (la magie d'attaque ne peut être employée dans l'écran d'état de personnage). Employer une magie consomme 1 PM. Pour utiliser la magie, commencez par utiliser ←/→ pour sélectionner le type de magie puis ↓ (ou appuyez sur le bouton A) pour amener le curseur sur la liste du type de magie sélectionnée. Utilisez ensuite ↑/↓ pour sélectionner la magie puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Enfin, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le personnage sur lequel appliquer la magie puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

❶ **TYPE DE MAGIE :** Le type de magie est indiqué à l'aide d'icones.

❷ **LISTE DE MAGIE :** Liste des sorts connus.

❸ **DESCRIPTION DE LA MAGIE**

Super attaque



Les personnages peuvent apprendre de nouvelles super attaques. Pour ce faire, vous aurez besoin d'objets appelés "Baiedelunes" que vous obtiendrez à l'issue d'un combat (si les ennemis en laissent tomber) ou en les trouvant dans un coffre au trésor. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner la super attaque à apprendre puis appuyez sur le bouton A. Vous ne pourrez cependant sélectionner que les attaques affichées sous la forme du symbole ??? en lettres noires. Une description sera affichée ; utilisez-la à titre de référence de la super attaque que le personnage va apprendre. Certaines attaques exigent plus d'une Baiedelune. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

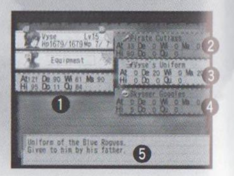
❶ **NOMBRES DE BAIEDELUNES POSSÉDÉES/NOMBRE REQUIS POUR L'APPRENTISSAGE**

❷ **LISTE DES SUPER ATTAQUES :** Les attaques affichées en grisé ne peuvent être sélectionnées.

❸ **DESCRIPTION DE LA SUPER ATTAQUE**

Équipement (des personnages)

Pour équiper un personnage à l'aide d'armes, d'armures et d'accessoires.

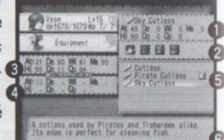


❶ ÉTAT ACTUEL
❷ ARME ACTUELLEMENT ÉQUIPÉE
❸ ARMURE ACTUELLEMENT ÉQUIPÉE
❹ ACCESSOIRE ACTUELLEMENT ÉQUIPÉ
❺ DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

• **Comment modifier l'équipement**

Étape 1 Sélection du type d'équipement à modifier : Avant tout, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le type d'équipement (arme, armure ou accessoire) à modifier puis appuyez sur le bouton A.

Étape 2 Sélection de l'équipement à employer : Ensuite, utilisez ↑/↓ pour sélectionner l'objet (arme, armure ou accessoire) à employer. Les modifications de caractéristiques que pourra entraîner le changement d'équipement seront affichées ; utilisez-les à titre de référence. Appuyez sur le bouton A pour valider la modification.

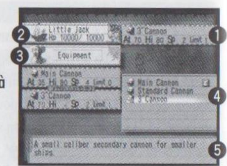


❶ OBJET DE LA SÉLECTION
❷ PERSONNAGES DU GROUPE : Le membre du groupe susceptible d'être équipé apparaît sous la forme d'un icone brillant.
❸ ÉTAT ACTUEL
❹ ÉTAT POTENTIEL APRÈS MODIFICATION : Les caractéristiques améliorées apparaissent en chiffres verts tandis que celles dégradées sont présentées en rouge.
❺ LISTE DES ARTICLES
❻ DESCRIPTION DE L'ARTICLE

Étape 3 Sélection de l'attribut (réservé aux armes) : Utilisez ←/→ pour sélectionner les Pierres de Lune en votre possession puis appuyez sur le bouton A pour valider. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

Équipement (du navire)

Ceci permet d'équiper le navire d'armes, d'un pont blindé et d'autres pièces.



• **Comment changer les pièces de navire**

Étape 1 Sélection des pièces de navire à remplacer

Avant tout, utilisez ↑/↓/←/→ pour sélectionner les pièces de navire à remplacer.

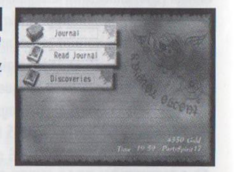
Étape 2 Sélection des pièces de navire à mettre en place

Ensuite, utilisez ↑/↓ pour sélectionner l'objet (arme, pont blindé, etc.) à mettre en place. Les modifications de caractéristiques que pourra entraîner le changement d'équipement seront affichées ; utilisez-les à titre de référence. Appuyez sur le bouton A pour valider la modification.

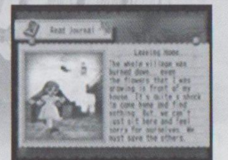
❶ OBJET DE LA SÉLECTION
❷ ÉTAT ACTUEL
❸ ÉTAT POTENTIEL APRÈS MODIFICATION : Les caractéristiques améliorées apparaissent en chiffres verts tandis que celles dégradées sont présentées en rouge.
❹ LISTE DES PIÈCES DE NAVIRE
❺ DESCRIPTION DE L'OBJET

JOURNAL

Vous pourrez lire le journal et y consulter la liste des découvertes. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner Lire Journal ou Découvertes puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

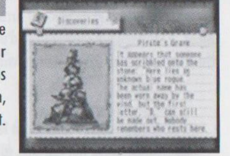


Lire Journal



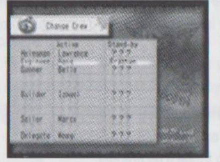
Il s'agit d'un carnet de voyage rassemblant les impressions de Vyse et de ses amis à propos de leurs aventures. Le journal se remplira automatiquement au fil de l'histoire. Utilisez ←/→ pour passer d'une page à l'autre (1/2), ↑/↓/←/→ pour sélectionner un élément puis appuyez sur le bouton A pour lire. Pendant votre lecture, appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour naviguer entre les éléments. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

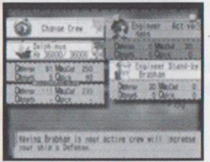
Découvertes



Vous pourrez consulter ici la liste des découvertes que vous aurez faites. Toute nouvelle découverte sera automatiquement ajoutée à la liste. Utilisez ←/→ pour faire défiler les pages, ↑/↓/←/→ pour sélectionner une découverte puis appuyez sur le bouton A pour en afficher la description. Pendant votre consultation, appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour lire l'élément précédent/suivant. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

CHANGER ÉQUIPE (MODIFICATION DE L'ÉQUIPAGE)





Lorsque Vyse possèdera son propre navire, l'élément Changer Équipe viendra s'ajouter au menu. Vous pourrez rechercher des membres d'équipage et les inviter à venir à bord. La capacité maximale du navire est cependant limitée et vous ne pourrez avoir plus d'un membre d'équipage actif par poste à pourvoir (si un poste ne fait appel qu'à un seul membre d'équipage, celui-ci sera automatiquement à bord). Utilisez ↑/↓ pour sélectionner le type de poste puis appuyez sur le bouton A. Ensuite, utilisez ↑/↓ pour sélectionner le membre d'équipage que vous souhaitez avoir à bord puis appuyez sur le bouton A. Les autres membres d'équipage demeureront à la base. Vous pourrez modifier à tout moment la composition de l'équipage. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE PRÉSENTENT EUX AUSSI DES CARACTÉRISTIQUES



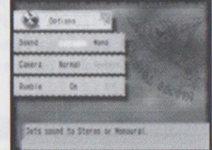
Pour un même poste, des membres d'équipage peuvent avoir un comportement différent. Ainsi, un canonnier pourra être très efficace s'il est affecté au canon principal tandis qu'un autre sera plus compétent au canon secondaire. Ceci peut influer sur les performances globales du navire. Réfléchissez bien lors de la composition de votre équipage.

LISTE DES HOMMES RECHERCHÉS



de la Confrérie des Marins. Lorsque ces informations seront affichées, appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour consulter l'élément précédent/suivant de la liste. Note : si un Pirate Noir a déjà été vaincu, son portrait sera entièrement visible ; dans le cas contraire, vous n'en apercevrez que la silhouette.

OPTIONS



Vous pourrez ici modifier les paramètres des options. Utilisez ↑/↓ pour sélectionner un élément, ←/→ pour en modifier la valeur puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour regagner l'écran précédent.

Son Configure le son en Stéréo ou Mono.
Caméra Modifie la direction de la commande (stick directionnel/manette +) en vue subjective : Normal ou Inverse (pour ↑/↓ seulement).
Vibration Active/désactive la fonction de vibration (ON/OFF).



PERSONNAGES

VYSE & SES AMIS

Au début, le groupe ne comprendra que Vyse et Aika, mais il s'étoffera au fil de l'histoire.

Vyse

Un jour, je verrai ce qui se trouve au-delà des nuages, les prétendues limites du monde. C'est le personnage principal de Skies of Arcadia Legends. C'est un jeune garçon appartenant aux Voleurs Bleus. Il manie deux sabres. Doté d'une grande curiosité et courageux à la limite du téméraire. Un jeune pirate qui rêve de découvrir les limites du ciel.

Aika

Entre les amis et les trésors, que choisir ? Les deux, bien sûr ! Une amie d'enfance de Vyse qui navigue sur le même bateau pirate. Franche et directe, elle dit clairement ce qui lui plaît et ne lui plaît pas. Ses amis pirates admirent son agilité et sa compétence au boomerang. Une jeune fille intelligente et facile à vivre qui fait confiance à Vyse et l'accompagne partout.

Cupil

C'est une créature mystérieuse capable de changer de forme à volonté. Il semble être ami avec Fina depuis son enfance. Il adopte généralement la forme d'un bracelet. Cependant, au combat, il peut se transformer en arme telle qu'une épée afin d'attaquer les ennemis et de protéger Fina. Une créature mystérieuse qui ne quitte jamais Fina.

Fina

Je regrette, mais je ne peux parler de ça à personne. Cette jeune fille se joint à Vyse à l'issue de certains événements. Elle est d'un naturel silencieux, mais le sourire qu'elle arbore trahit parfois sa bonté. Elle porte des vêtements d'un monde étranger, mais personne, même pas Vyse, ne sait d'où elle vient. Une jeune fille originaire d'un autre monde. Silencieuse mais volontaire et au cœur d'or.

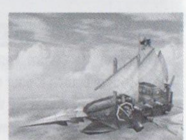
Drachma

Un vieux marin solitaire qui a une vengeance à accomplir.

Un vieux marin que Vyse rencontrera au cours de son aventure. Il y a bien longtemps, il a perdu un œil et un bras à cause d'une énorme baleine baptisée Rhaknam ; depuis, la capture de Rhaknam est sa raison de vivre. Son expérience de marin est impressionnante et il est très doué. Cependant, à cause de son sale caractère, il continue de naviguer seul à bord de son navire, le Little Jack.

Mon seul but est de capturer Rhaknam.

Little Jack



C'est le navire de taille moyenne que commande Drachma depuis bien longtemps. Si la coque de ce navire est d'un modèle ancien, son blindage et ses canons ont été renforcés et il est capable d'affronter les plus gros cuirassés.

Gilder

Les affronter à quatre contre 100 ? Ça promet d'être marrant. J'en suis !

Capitaine du bateau pirate le Claudia, son mot d'ordre est "vivre libre". Il parcourt le ciel à la recherche de précieux trésors, de jolies femmes et de "stimulations". Sa nature enjouée apparaît au premier coup d'œil et il ne rate jamais une occasion de faire une blague. Mais cela n'empêche pas les autres pirates et les forces Valuan de reconnaître ses capacités.

Un pirate cool à la recherche de "Sensations fortes".

Claudia



Le voilier rapide de Gilder. En déroulant des voiles par-dessus les sabords de ses flancs, il est capable de distancer un voilier normal.

ENTOURAGE DE VYSE

Voici quelques-uns des nombreux personnages apparaissant dans le jeu ; certains aideront Vyse, d'autres seront ses [...]aires.



Dyne

[C]apitaine cool et posé de l'Albatross. Il dirige également les Voleurs Bleus, ce qui fait de l'Île des Pirates [...]ase ; c'est aussi le père de Vyse. Il a l'entière confiance de son équipage et tient également le rôle de [...] le l'île.

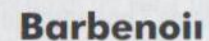


[A]lbatross



Baltor

Un Pirate Noir aussi épouvantable que malfaisant. À bord du Barbenoire, il attaque sans pitié les navires marchands. Il sera le premier adversaire de Vyse en combat naval



Barbenoi[re]

Équipage

Lorsque Vyse possèdera sa propre base, les gens qu'il engagera deviendront ses [m]embres d'équipage et l'aideront dans ses voyages. Il existe de nombreux postes à [p]ourvoir à bord d'un navire : timonier, ingénieur, canonnier...

Piastol

Également appelée l'Ange de la Mort. Armée d'une gigantesque faux, elle est redoutée des pirates de l'air car c'est une chasseuse de primes qui achève ses prises. Silencieuse et dotée d' sang-froid sans égal.

EMPIRE VALUAN

Dirigé par l'impératrice Teodora, l'empire militaire Valuan cherche à conquérir le monde grâce à sa puissance écrasante.

Teodora

Impératrice orgueilleuse, elle désire que le monde s'incline devant Valua.

C'est l'impératrice de l'empire Valuan. Assoiffée de conquêtes et de richesses, elle a pour ambition de régner sur le monde entier. Orgueilleuse et hystérique, elle ne supporte pas que quelqu'un vienne contrecarrer ses projets.

Tous les pays s'inclineront devant moi !

Enrique

Prince de l'empire doté d'un grand sens de la justice.

Fils de l'impératrice Teodora et prince de l'empire Valuan. Dans ce pays très militarisé qu'est Valua, il cherche à nouer des relations d'amitié avec les autres nations. Il a un grand sens de la justice, mais il est timoré.

Mère, la politique de notre pays est mauvaise !

ARMADA IMPÉRIALE VALUAN

L'armada est composée de cinq flottes et commandée par 5 amiraux. Sous le commandement du seigneur Galcian, Valua poursuit sa politique belliqueuse et l'invasion des nations voisines.

Galcian
Seigneur de l'empire orgueilleux, sans pitié et invincible.
C'est le seigneur de l'empire qui dirige l'ensemble de l'armada. Suffisant, c'est néanmoins un excellent chef. À la tête d'une armada et d'amiraux dotés d'une grande personnalité, il est tout simplement invincible. Sans pitié, il écrasera tous ceux qui lui résistent, ce qui le fait craindre non seulement des pirates mais aussi des nations voisines.

Ramirez
... Embrocher l'ennemi. Un point c'est tout.
Un fier-à-bras taciturne mais rapide comme l'éclair.
En tant que vice-capitaine, il a juré une loyauté absolue au seigneur Galcian. D'un naturel très taciturne, il ne montre que rarement ses émotions. Doué pour l'épée comme pour la magie, sa vivacité est secondée par une puissance qui lui permet de défaire un ennemi d'un seul coup.

Alfonso
Rendez-vous compte de l'honneur qui vous est fait de me rencontrer.
Jeune amiral arrogant de sang noble.
C'est l'amiral de la première flotte de l'Armada. Appartenant au gratin de l'empire Valuan, il est issu d'une famille aristocratique très distinguée. S'il fait partie des jeunes officiers de l'Armada, il considère tout roturier comme un sous-homme.

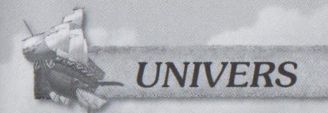
Gregorio
Moi, Gregorio, je ne vous laisserai pas passer !
Vieil amiral loyal excellent en défense.
C'est l'amiral commandant la deuxième flotte de l'Armada. Il est le plus âgé des cinq. Il servait déjà l'empire Valuan sous l'empereur précédent et sa loyauté envers l'empire est proverbiale.

Vigoro
Tu veux voir mon gros canon, poupée ?
Il attaquera sans relâche, qu'il s'agisse de l'ennemi ou du cœur d'une femme.
C'est l'amiral commandant la troisième flotte de l'Armada. Il est très grand : presque 2,10 m. Son mot d'ordre est "la meilleure défense, c'est l'attaque", et il est très fier de détenir la plus importante puissance de feu de l'Armada. Il adore les femmes et ne peut s'empêcher de déployer tous les moyens imaginables pour s'emparer du cœur de toutes les jolies femmes qu'il aperçoit.

Belleza
Tu es déjà à moi, mon beau. Une superbe femme amiral qui préfère la ruse à la force. C'est l'amiral de la quatrième flotte de l'Armada. C'est la seule femme à occuper un tel poste, et elle le doit à ses capacités magiques. En revanche, elle méprise les affrontements fondés uniquement sur la force et préfère exploiter les informations qu'elle aura recueillies pour forger un plan et vaincre sans combattre.

De Loco
Hé hé... Mon bateau aura ta peau !
Un fou de mécanique qui ripostera férocement si l'on abîme ses jouets.
C'est l'amiral de la cinquième flotte de l'Armada. Ce fou de mécanique développe des armes. Il navigue à bord de son vaisseau-amiral doté de nombreux canons extraordinaires et affiche une totale confiance dans ses réalisations mécaniques. En revanche, si quelqu'un s'attaque à ses œuvres, il poursuivra cet être indigne jusqu'au bout du monde pour le torturer à mort.

Cuirassé Valuan
Classe de cuirassé standard de l'Armada.



UNIVERS

L'ÈRE DES GRANDS VOYAGES CÉLESTES
Dans ce monde, le mot "ciel" compte plus que tout. Les gens vivent sur des "îles (continents)" flottant dans le ciel et naviguent à bord de navires afin de gagner leur vie. Le ciel est l'endroit où l'on vit, commerce et combat. C'est vraiment "l'ère des grands voyages" célestes. On construit des navires sophistiqués afin de voyager au-delà des portions connues du ciel.

UN MONDE SOUS SIX LUNES
Dans ce monde, on compte six lunes dont les couleurs sont le vert, le rouge, le mauve, le bleu, le jaune et l'argent. Chacune flotte indépendamment sans changer de place dans le ciel. Chaque lune possède son propre attribut (vie, feu, glace, vent, tonnerre et vide) et chaque île (continent) est influencée par la lune qui la surplombe et en développe une culture spécifique. De l'océan où vivent Vyse et ses amis au continent désertique de Nasr placé sous l'influence de la lune rouge, en passant par l'empire Valuan qui a, sous l'impact de la lune jaune, développé une civilisation avancée reposant sur l'électricité, vous rencontrerez diverses cultures au cours de votre voyage. Selon une rumeur, le monde abrite un continent vert légendaire. Vyse rêve de le découvrir.

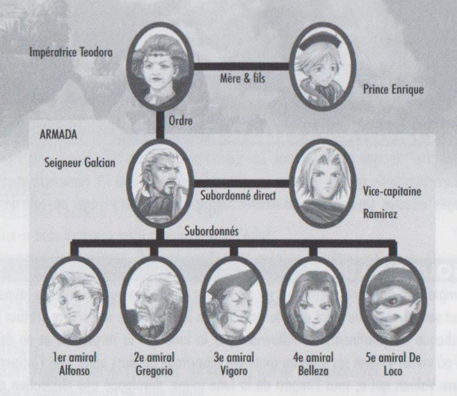
PIRATES DE L'AIR
Les "pirates de l'air" sont des gens vivant quelque part dans le ciel mais apparaissant en tout point du monde. Les pirates possèdent leurs propres bateaux pirates, croient fermement au pavillon au crâne et se déplacent librement dans le ciel. Il existe deux types de pirates de l'air, dont les caractéristiques diffèrent : les Pirates Noirs et les Voleurs Bleus. Les Pirates Noirs arborent un pavillon à crâne noir et attaquent sans discrimination afin de tuer et piller. De leur côté, les Voleurs Bleus emploient un pavillon au crâne bleu. Ils ne s'en prennent pas aux navires désarmés tels que les bâtiments marchands. Ils attaquent des navires plus grands que les leurs, comme les cuirassés, et sont fiers de leurs actions. On peut les comparer à des bandits chevaleresques. Vyse, le personnage principal de l'histoire, fait partie des Voleurs Bleus répondant au nom de "Famille de Dyne".

Les six règles des Voleurs Bleus
1. Fais toujours preuve d'audace !
2. Décide rapidement !
3. Prends le trésor et sois-en reconnaissant !
4. Ne tolère pas les actes de lâcheté !
5. Défie toujours plus fort que toi !
6. N'abandonne jamais !

EMPIRE VALUAN
Au nord de l'Île des Pirates où réside la famille de Dyne se trouve le continent de Valua. Et la nation qui prospère sur ce continent est l'empire militaire Valuan. Le continent de Valua est recouvert d'épais nuages sombres d'un bout de l'année à l'autre ; c'est par conséquent un endroit très obscur. L'empire Valuan est également un pays très industrialisé grâce aux "Pierres de Lune jaunes" gorgées d'énergie électrique. Sur Valua, l'impératrice Teodora détient le pouvoir absolu et les membres de la noblesse vivent dans le luxe et la modernité. En revanche, les habitants des classes inférieures connaissent la pauvreté. Si la répartition des richesses est très inégale, le pays dans son ensemble est une grande puissance si on le compare aux nations voisines. La capitale impériale reflète l'organisation du pays. On trouve d'un côté le Haut Valua où réside la noblesse et, de l'autre, le Bas Valua composée des zones industrielles et des taudis. Sur l'île située au centre de la baie trône le palais de l'impératrice Teodora.

Puissance de l'empire Valuan
Contrairement aux autres navires tels que l'Albatross de la famille de Dyne, l'empire Valuan possède des cuirassés de métal capables de naviguer sans l'aide du vent grâce à la haute technologie que procurent les effets de la Lune Jaune. Les flottes impériales qui composent l'Armada sont très fières de leur mobilité et de leur puissance écrasantes et, surtout, de la menace qu'elles constituent pour les pirates de l'air et autres adversaires potentiels.

Organisation de l'empire Valuan
L'empire Valuan est une puissance militaire dirigée par l'impératrice Teodora. Celle-ci dispose d'une invincible armada composée de 5 flottes et destinée à conquérir le monde.



PIERRES DE LUNE

Les roches qui tombent des lunes sont appelées "Pierres de Lune". Ces Pierres de Lune renferment de grandes quantités d'énergie et sont utilisées comme carburant dans la vie quotidienne et pour alimenter les navires flottants. Il n'est pas exagéré d'affirmer que les Pierres de Lune font vivre ce monde. Elles sont vendues très cher. L'énergie des Pierres de Lune reflète leur couleur. Ainsi, les Pierres de Lune provenant de la lune verte, qui préside à la "vie", ont un pouvoir influant sur la vie et peuvent soigner comme générer des poisons. Les Pierres de Lune de la lune rouge, liée au "feu", peuvent générer des flammes mais aussi influencer les gens en accroissant leurs capacités d'attaque et de défense. De la même manière, les Pierres de Lune mauves ont le pouvoir de la "glace", les Pierres de Lune jaunes celui du "tonnerre", les Pierres de Lune bleues celui de la "vague" et les Pierres de Lune d'argent celui du "vide". Toutes les armes de ce monde sont créées à partir des Pierres de Lune et il est possible, en changeant leur couleur, de leur conférer les attributs correspondants. Par exemple, des épées rouges permettent d'infliger des brûlures aux adversaires.

Énergie contenue dans les Pierres de Lune

Les Pierres de Lune ne fournissent pas seulement des attributs d'attaque ; elles sont également étroitement liées à la magie qui règne sur ce monde. Il est crucial de comprendre le pouvoir de chaque Pierre de Lune.

Pierre Rouge : Renferme le pouvoir de la flamme capable de tout brûler. Elle a également le pouvoir d'augmenter les caractéristiques.
Pierre Bleue : Renferme le pouvoir du vent. Elle peut également modifier les conditions atmosphériques.
Pierre Jaune : Renferme le pouvoir de la foudre. Permet également d'affaiblir l'adversaire.
Pierre Verte : Renferme le pouvoir soutenant la force de vie. Permet de soigner et de créer des poisons.
Pierre Mauve : Renferme le pouvoir de la glace. Elle a également des effets sur l'esprit de l'adversaire.
Pierre d'Argent : Renferme le pouvoir du vide. Avec un pouvoir spécial provenant du néant, elle préside à la vie et à la mort.

EFFETS MUTUELS DES ATTRIBUTS

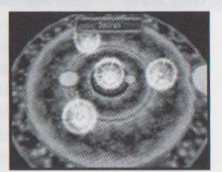
Les attributs s'influencent mutuellement de diverses manières et vous pourrez infliger des dégâts accrus si vous attaquez en employant l'attribut auquel l'ennemi est le plus vulnérable. Les effets varient selon la combinaison d'attributs. Le tableau ci-dessous indiquent les effets des attributs lors des attaques, "0" correspondant à un effet accru et "X" mentionnant un amoindrissement.

VOTRE ATTRIBUT D'ARME/MAGIE	ATTRIBUT DE L'ENNEMI: Vert	Rouge	Mauve	Bleu	Jaune	Argent
Vert		X	0	X		
Rouge	0	X	0	0	X	
Mauve	X	0	X	X		
Bleu	X	0	X		0	
Jaune	0			0	X	0
Argent					0	

MAGIE

Ce monde connaît une forme de magie. En utilisant la magie, vous pourrez infliger des dégâts à l'ennemi grâce à différents types d'énergie tels que le feu, le tonnerre et la glace. Il en existe au total six formes ayant les mêmes effets que les Pierres de Lune. Chaque magie est désignée par sa couleur d'attribut ; on parle ainsi de "magie rouge", magie mauve", etc. Naturellement, les sages compétents sont capables d'employer des sorts plus puissants. Magie et Pierres de Lune sont étroitement liées : comme dans le cas de l'utilisation des armes de la couleur d'attribut, l'utilisateur reçoit le pouvoir d'employer la magie de la même couleur.

QUELLE MAGIE APPRENDRE EN PREMIER ?



Des six types de magie existants, vous souhaiterez probablement que votre personnage apprenne en premier la Magie Verte. Régissant le pouvoir de vie, elle lui permettra d'apprendre des sorts de soins qui vous seront très utiles au cours des longues et éprouvantes aventures qui vous attendent. Si vous hésitez à propos de la magie à apprendre, il serait judicieux de donner la priorité à la Magie Verte.

ARTICLES, MAGIE & SUPER ATTAQUES

ARTICLES

Voici une introduction aux articles (armes, protections, accessoires et autres outils) apparaissant en début de partie.

Armes

Article	Utilisateur	Description
Sabre	Vyse	Paire de sabres que Vyse a reçue en cadeau de son père.
Sabre de Pirate	Vyse	Sabre préféré des pirates de l'air de l'océan Central.
Sabre Ciel	Vyse	Sabre utilisé par les pirates et les pêcheurs.
Boomerang	Aika	Boomerang préféré d'Aika.
Aile du ciel	Aika	Boomerang en forme d'oiseau en vol.
Aile du scout	Aika	Arme employée par les membres des équipes d'éclaireurs.

Armures/équipements de protection

Article	Description
Uniforme de Vyse	Uniforme des Voleurs Bleus
Short d'Aika	Short préféré d'Aika.
Robe de Fina	Robe Silvite traditionnelle.
Chemise Drachma	Chemise aussi grande qu'usée.
Tenue Légère	Robe légère fabriquée en tissu résistant à la magie.
Uniforme Valuan	Uniforme volé à un navigateur Valuan d'un rang inférieur.
Uniforme Marin	Bon marché, léger et de qualité, c'est l'habit préféré des marins.

Accessoires

Objet	Description
Gemme Sertie	Bague finement travaillée avec des runes gravées qui protègent l'utilisateur de la Magie.
Bague Méditation	Bague fabriquée à partir d'un arbre magique. Accroît la Volonté de celui qui la porte.
Bague des amants	Bague finement travaillée représentant deux amants enlacés. Accroît Magdéf et Volonté.
Écaille Throkryn	Arme modifiée fabriquée à l'aide d'un Throkryn. Augmente la puissance d'Attaque.
Bouclier Marocca	Coquille d'un grand crustacé primitif. Améliore la Défense.
Griffe Crylhound	Arme modifiée des soldats Valuans. Augmente Tir% et la puissance d'Attaque.

Outils	
Objet	**Description**
Baiedelune	Fruit comestible fertilisé par les Pierres de Lune. Le manger vous permettra d'apprendre une super attaque.
Cham	Cupil s'excite lorsqu'il y a des Chams à proximité. En donner à manger à Cupil lui permettra d'évoluer.
Cristal Sacri	Cristal enchanté créé par les Mages de la Lune Verte. Redonne 500 PV à un allié.
Cristal Sacres	Cristal enchanté créé par les Mages de la Lune Verte. Redonne 1000 PV à un allié.
Cristal Sacrum	Cristal enchanté créé par les Mages de la Lune Verte. Redonne 1000 PV à tous les alliés.
Cristal Sacrulen	Cristal enchanté créé par les Mages de la Lune Verte. Redonne tous les PV à un allié.
Goutte Magique	Créé à partir de la rosée qui se forme sur un arbre magique. Redonne 1 PM à un allié.
Rosée Magique	Forme plus concentrée de la Goutte Magique. Redonne 10 PM à un allié.
Cristal Curia	Cristal ensorcelé qui guérit un allié de tous les effets néfastes à part l'Inconscience.
Cristal Risan	Cristal ensorcelé qui a 50 % de chances de réanimer un allié avec 50 % de ses PV maximaux.
Cristal Riselem	Cristal ensorcelé qui réanimera un allié avec ses PV maximaux.
Glyphe de Force	Développé par les chercheurs de De Loco. Augmente le Pouvoir d'un allié au combat.
Glyphe Vitesse	Développé par les chercheurs de De Loco. Augmente la Rapidité de tout le groupe au combat.
Baume Guérisseur	Développé par les chercheurs de De Loco. Permet de régénérer la santé d'un allié au combat.
Graine Paranta	Graine d'un arbre Paranta qui fleurit sous la pleine Lune Rouge. Augmente le Pouvoir de 3.
Graine Icyl	Graine d'un arbre Icyl qui fleurit sous la pleine Lune Mauve. Augmente la Volonté de 3.
Graine Zaal	Graine d'un arbre Zaal qui fleurit sous la pleine Lune Jaune. Augmente la Vigueur de 3.
Boîte Pyri	Un Mage de la Lune Rouge a enchanté une boîte avec le sort Pyri. Peut être réutilisé.
Boîte Crystales	Un Mage de la Lune Mauve a enchanté une boîte avec le sort Crystales. 7 ou 8 charges.
Boîte Wevles	Un Mage de la Lune Bleue a enchanté une boîte avec le sort Wevles. 7 ou 8 charges.
Boîte Electri	Un Mage de la Lune Jaune a enchanté une boîte avec le sort Electri. Plusieurs charges.
Boîte Sacri	Un Mage de la Lune Verte a enchanté une boîte avec le sort Sacri. Plusieurs charges.

MAGIE

Il existe six types de magie étroitement liés à chacune des six lunes.

Magie Verte		
Sorts	**ES**	**Description**
Sacri	2	Redonne 500 PV à un allié.
Sacres	4	Redonne 1000 PV à un allié.
Sacrum	8	Redonne 1000 PV à tout le groupe.
Sacrulen	6	Redonne tous ses PV à un allié.
Noxi	3	Blesse et empoisonne un ennemi.
Noxus	6	Blesse et empoisonne tous les ennemis.

* Les sorts de soins de la Magie Verte peuvent être lancés en dehors du combat.

Magie Rouge		
Sorts	**ES**	**Description**
Pyri	2	Provoque une explosion de flammes blessant tous les ennemis à l'écran.
Pyres	4	Provoque une énorme explosion et blesse tous les ennemis à l'écran.
Pyrum	6	Invoque des boules de feu tombant des cieux et blesse tous les ennemis à l'écran.
Pyrulen	10	Enflamme l'air et engouffre tous les ennemis à l'écran dans une tempête de feu.
Increm	4	Augmente les puissances d'attaque et de défense de la cible de 25 %.
Incremus	16	Augmente les puissances d'attaque et de défense de tout le groupe de 25 %.

Magie Mauve		
Sorts	**ES**	**Description**
Crystali	1	Emprisonne un seul ennemi dans la glace.
Crystales	2	Invoque un rocher de glace sur un seul ennemi.
Crystalum	3	Emprisonne un seul ennemi dans une colonne de glace.
Crystalen	4	Grands piliers de grêle tombant du ciel sur un seul ennemi.
Sylenis	2	Empêche les cibles de jeter des sorts en les réduisant au silence.
Panika	3	Désoriente la cible qui s'en prend au plus proche.

Magie Bleue		
Sorts	**ES**	**Description**
Wevli	2	Blesse un ennemi avec une tornade. Atteint aussi les ennemis proches.
Wevles	4	Crée une grande tornade autour d'un ennemi et blesse tous les ennemis proches.
Wevlum	6	Invoque la force des vents et de la pluie pour blesser les ennemis sur une large surface.
Wevlen	8	Crée plusieurs tornades autour d'un ennemi et blesse de nombreux ennemis à l'écran.
Quika	6	Double la vitesse de tous les alliés, ce qui permet aussi de fuir plus vite les combats.
Slipara	6	Offre la possibilité d'endormir tous les ennemis à l'écran.

Magie Jaune		
Sorts	**ES**	**Description**
Electri	2	Envoie une décharge électrique sur une cible, blessant au passage tous les ennemis.
Electres	4	Envoie un éclair sur une brochette d'ennemis, causant d'importants dégâts.
Electrum	6	Une énorme décharge électrique est envoyée sur la brochette d'ennemis.
Electrulen	8	L'ultime sortilège d'attaque. Il causera d'énormes dégâts sur les ennemis alignés.
Driln	3	Affaiblit une cible ennemie. Diminue tous les attributs de 25 %.
Drilnos	6	Affaiblit tous les ennemis à l'écran. Diminue tous les attributs de 25 %.

Magie d'Argent		
Sorts	**ES**	**Description**
Curia	2	Guérit un allié de tous les effets néfastes à part l'Inconscience.
Risan	4	A 50 % de chances de ranimer un allié inconscient et de lui redonner 50 % de ses PV.
Riselem	8	Ranime un allié inconscient et lui redonne tous ses PV.
Eterni	5	Peut tuer instantanément un des ennemis, mais pas forcément un chef ou un monstre puissant.
Eternes	10	Peut causer la mort instantanée de tous les ennemis à l'écran.
Eternum	15	Cause la mort immédiate d'un ennemi. Si la cible est immunisée, elle subira des dégâts.

SUPER ATTAQUES

Voici quelques-unes des super attaques que les personnages apprendront au début du jeu.

Super attaque	Utilisateur	ES	Description
Furie du Sabre	Vyse	7	Vyse déchaîne sa furie sur un seul ennemi, causant d'importants dégâts.
Contre-attaque	Vyse	1	Vyse se met en position de défense, contrant les attaques ennemies pendant un tour.
Orage Alpha	Aika	4	Aika lance son boomerang, invoquant un vortex de flammes sur tous les ennemis alignés.
Bouclier Delta	Aika	2	Crée une bulle d'anti-magie autour des alliés pour un tour (bloque aussi la magie des alliés).
Bienfait Lunaire	Fina	12	Fina en appelle à la Lune d'Argent et bénit chaque membre du groupe avec Régénération.
Glyphe Lunaire	Fina	3	Fina utilise le pouvoir de la Lune d'Argent pour blesser, voire pétrifier un ennemi.
Ruée Mortelle	Drachma	10	Drachma concentre toute son énergie dans son bras métallique et se rue sur un ennemi.
Concentration	Drachma	0	Drachma se concentre, doublant ses points d'esprit et se défend contre les attaques.



INFORMATIONS UTILES AUX PIRATES DE L'AIR

Je m'appelle Dyne et j'appartiens aux Voleurs Bleus. J'ai un certain nombre de choses à dire aux aventuriers novices tels que vous. Tâchez de vous souvenir de tout si vous espérez devenir un vrai pirate de l'air. Écoutez attentivement.

COMMENT NE PAS PASSER À CÔTÉ DES CHAMS ET DES POISSONS-LUNES.

On trouve des Chams dans le monde entier. Restez à l'affût du bruit que fait Cupil et du signal sur l'écran. De leur côté, les poissons-lunes ont tendance à se réfugier dans des endroits difficiles à apercevoir. Restez attentif au son émis par la lentille-lune et parcourez sans relâche le terrain.

PENSEZ À UTILISER LA CONFRÉRIE DES MARINS.

Si vous avez l'intention de faire des découvertes, rendez-vous souvent à la Confrérie des Marins. Dans les grandes villes, la Confrérie recueille constamment des informations. De même, vendez rapidement vos informations afin d'en tirer un bon prix. Il est important de garder de l'avance sur vos rivaux. Vos informations seront achetées à vil prix si d'autres les ont déjà fournies.

VÉRIFIEZ SYSTÉMATIQUEMENT L'ÉQUIPEMENT.

C'est à vous de vérifier l'équipement de chacun. Si vous partez au combat sans le bon équipement, vous mettrez en danger la vie de vos membres d'équipage, ce qui pourrait être néfaste au groupe tout entier. Prenez également soin de vérifier les Pierres de Lune en leur possession.

EXPLOITEZ AU MIEUX LES ES. NE MÉGOTEZ PAS.

Quel que soit le nombre utilisé, vous disposerez de nouveau du plein potentiel d'ES lors du prochain combat. En revanche, il est impossible d'en transférer pour le combat suivant. Alors, ne mégotez pas et utilisez-les. Pensez également à exploiter vos objets. Les objets ne consomment pas d'ES, ce qui vous permettra d'économiser ceux-ci en vue de super attaques plus puissantes.

GARDEZ UN ŒIL SUR LA COULEUR DE VOTRE ARME.

Si vous éprouvez des difficultés à infliger des dégâts, essayez de changer de couleur. La bonne couleur vous permettra de causer d'importants dégâts.

Examinez le tableau situé p.28 et attaquez avec la couleur correspondant au point faible de l'ennemi. Ceci devrait vous permettre de frapper fort.

EMPLOYEZ À BON ESCIENT LES CANONS PRINCIPAUX ET LES CANONS

Confiez le canon principal au membre d'équipage disposant de la plus grande force physique. Sa puissance en sera accrue. De même, confiez le canon magique au membre d'équipage possédant la force spirituelle la plus importante. Si vous maîtrisez ces deux éléments, vous pourrez faire tourner le combat naval à votre avantage.

EXPLOITEZ LES CANONS SECONDAIRES ET LES TORPILLES

En combat naval, l'emploi des canons secondaires et des torpilles peut être la clé de la victoire. Si cous concentrez votre puissance de feu lors des rounds désignés par le marqueur C!, vous pourrez infliger des dégâts plus importants. Rappelez-vous qu'il est également possible de se garder et causer des dégâts simultanément.

INFORMATIONS SECRÈTES

Ce monde abrite un Cham spécial capable de faire grandir d'un coup votre Cupil. Le monde est vaste. Le trouver ne dépendra que de vous. Par ailleurs il existe une super attaque très particulière que seul le capitaine d'un grand vaisseau peut apprendre et utiliser. Lorsque vous disposerez de votre propre navire, cette attaque pourra être révélée. Enfin, comme l'indiquent les "6 règles des pirates de l'air", n'abandonnez jamais. La situation peut évoluer en fonction de vos décisions. Ne pensez pas qu'à vous : tenez également compte de vos amis. Si vous adoptez cet état d'esprit, votre voie s'ouvrira devant vous.



INHALTSVERZEICHNIS

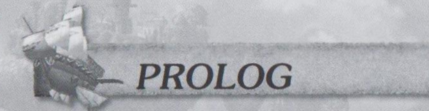
PROLOG 34
BEVOR ES LOSGEHT 34
DIE STEUERUNG 35
DER SPIELAUFBAU 36
AM HIMMEL (REISEN PER SCHIFF) 38
DÖRFER UND VERLIESE 40
DIE KAMPF-MODI 44
DAS STATUS-MENÜ 50
DIE CHARAKTERE 54
DIE WELT 57
GEGÄNSTANDE, MAGIE UND SUPER-ZÜGE 59
DAS WISSEN DER LUFTPIRATEN 62
TECHNISCHER KUNDENDIENST 63

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.





PROLOG

Die endlose Weite des Himmels. Menschen leben auf schwebenden Inseln und erkunden die unbekannten Regionen jenseits der Wolken in ihren fliegenden Schiffen. Am „Himmel", aus dem ihre ganze Welt besteht, leben, handeln und kämpfen sie.

Kanonendonner erfüllt die Luft, und die Totenkopfflagge flattert im Wind. Luftpiraten - eine Gruppe Bewaffneter, die sich dieser Flagge verschrieben haben und auf der Suche nach unbekannten Welten und stärkeren Gegnern die Himmelsweiten durchstreifen.

Der junge Luftpirat Vyse greift mit seinem Partner Aika ein Schlachtschiff des Valuan Empire an. Die beiden befreien eine Gefangene, ein Mädchen namens Fina. Obwohl sie ihnen ihr Leben verdankt, verrät sie ihnen nur ihren Namen ...

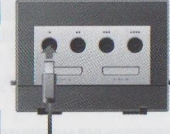
Später entsendet das Valuan Empire, die stärkste Militärmacht der Welt, eine Flotte zur Pirateninsel, auf der der junge Vyse lebt. Am helllichten Tag werden die Luftpiraten gefangen genommen, und auch Fina gerät wieder in die Gewalt des Reichs.

Vyse und Aika, die sich retten können, schwören ihre Freunde zu befreien. Sie brechen auf ins Valuan Empire.

Der Himmel über den beiden ist endlos ...

BEVOR ES LOSGEHT

VORBEREITEN DER HARDWARE



Skies of Arcadia Legends ist ein Spiel für einen einzelnen Spieler. Schließen Sie den NINTENDO GAMECUBE Controller an die Anschlussbuchse 1 für Controller an.

SPIELSTÄNDE SPEICHERN

Skies of Arcadia Legends ist kompatibel mit der Memory Card 59 (Speicherkarte 59) für NINTENDO GAMECUBE (Memory Card separat erhältlich). Um eine Speicherdatei zu erstellen, benötigen Sie 3 Blöcke freien Speicherplatz. Falls es der Platz erlaubt, können Sie bis zu sieben Speicherdateien erstellen. Bitte schalten Sie während des Speicherns den NINTENDO GAMECUBE nicht aus und entfernen Sie nicht die Memory Card (Speicherkarte).

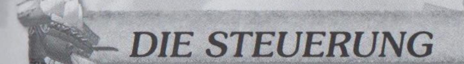
SPRACHAUSWAHL

Der Benutzer kann die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE ändern. Folgende Sprachen werden unterstützt:

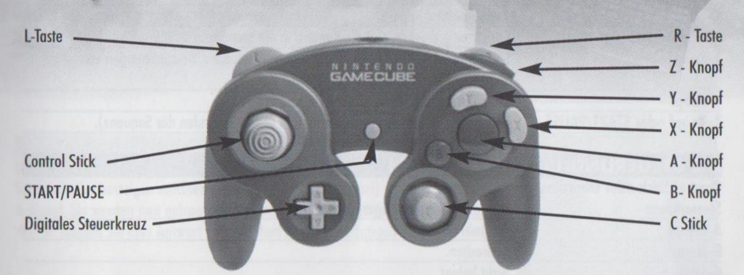
• Deutsch • Englisch (English) • Französisch (Français) • Spanisch (Español)

Um die Spracheinstellung zu ändern, folgen Sie bitte den unten stehenden Anweisungen:

1. Rufen Sie das Hauptmenü des NINTENDO GAMECUBE auf. In das Hauptmenü gelangen sie durch EINE der folgenden Methoden:
   - Schalten Sie die Konsole ein, während der Disc-Deckel geöffnet ist.
   - Schalten Sie die Konsole ein, während keine Spiele-Disc in der Konsole liegt.
   - Schalten Sie die Konsole ein, während Sie den A-Knopf des Controllers gedrückt halten. (Gedrückt halten, bis das Hauptmenü erscheint).
2. Verwenden Sie den Control Stick, um zu Optionen zu wechseln.
3. Drücken Sie den A-Knopf, um die Auswahlmöglichkeiten des Optionen-Menüs (Sound, Bildschirm, Sprache) anzuzeigen.
4. Verwenden Sie den Control Stick (HOCH oder RUNTER), um den Menüpunkt Sprache hervorzuheben und drücken Sie dann den A-Knopf.
5. Verwenden Sie den Control Stick (LINKS oder RECHTS), um die gewünschte Sprache auszuwählen und drücken Sie dann den A-Knopf, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
6. Die Sprachauswahl wirkt sich sowohl auf die Spielkonsole als auch auf das Spiel aus.
7. Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)



DIE STEUERUNG



DIE STEUERUNG IN DÖRFERN UND VERLIESEN (NORMALE ANSICHT)	
Control Stick oder Digitales Steuerkreuz	Den Spiel-Charakter bewegen.
A-Knopf	Gegenstände untersuchen, Personen ansprechen, Auswahl öffnen, Nächste Textzeile anzeigen.
B-Knopf	Abbrechen.
C-Stick	Kamerawinkel ändern.
L- und R-Taste	Gleichzeitig drücken, um die Kamera in die Standardeinstellung zurück zu bringen.
X-Knopf	Status-Menü aufrufen.
Y-Knopf	Zur Ich-Perspektive wechseln.
Z-Knopf oder START/PAUSE	Mini-Karte ein-/ausblenden.

DIE STEUERUNG IN DÖRFERN UND VERLIESEN (ICH-PERSPEKTIVE)	
Control Stick oder Digitales Steuerkreuz	Kamerawinkel ändern.
A-Knopf	Moonfish fangen.
B-Knopf	Nicht belegt.
C-Stick	Nicht belegt.
L- und R-Taste	Nicht belegt.
X-Knopf	Nicht belegt.
Y-Knopf	Zurück zur Normalen Ansicht.
Z-Knopf oder START/PAUSE	Mini-Karte ein-/ausblenden.

Hinweis: Soweit nicht anders angegeben, verweisen in diesem Handbuch die Pfeile ↑/↓/←/→ auf die Richtung, in die der Control Stick (oder meistens auch das Digitales Steuerkreuz) gedrückt werden sollte.

DIE STEUERUNG IN DER LUFT (BEWEGUNG IN SCHIFFEN)	
Control Stick	Spieler-Schiff bewegen.
Digitales Steuerkreuz	Kamerawinkel ändern.
A-Knopf	Gegenstände untersuchen, Mit anderem Schiff reden, Dorf oder Verlies betreten, Auswahl öffnen, Nächste Textzeile anzeigen.
B-Knopf	Abbrechen.
L-Taste oder C-Stick ↓	Sinken.
R-Taste oder C-Stick ↑	Steigen.
X-Knopf	Status-Menü aufrufen.
Y-Knopf	Karte einblenden.
Z-Knopf oder START/PAUSE	Menü aufrufen.

DIE STEUERUNG BEI NORMALEN KÄMPFEN

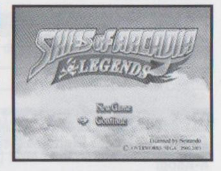
Control Stick oder Digitales	Steuerkreuz Befehl auswählen, Zeiger bewegen, Ziel wählen.
A-Knopf	Auswahl öffnen.
B-Knopf	Abbrechen.
C-Stick	Kamerawinkel ändern.
L- und R-Taste	Gleichzeitig drücken, um die Kamera in die Standardeinstellung zurück zu bringen.
X-Knopf	Status-Bildschirm der Truppen-Mitglieder einblenden/Beschreibungen von Gegenständen und Zaubern anzeigen.
Y-Knopf	Farb-Attribut der Waffe ändern (siehe S. 16).
Z-Knopf oder START/PAUSE	bei Super-Zügen abbrechen (nur in den ersten Sekunden der Sequenz).

DIE STEUERUNG BEI LUFTKÄMPFEN

Control Stick oder Digitales Steuerkreuz	Befehl auswählen, Zeiger bewegen, Ziel wählen.
A-Knopf	Auswahl öffnen.
B-Knopf	Abbrechen.
C-Stick	Nicht belegt.
L- und R-Taste	Nicht belegt.
X-Knopf	Beschreibung von Gegenständen, Zaubern und Mannschaften anzeigen.
Y-Knopf	Nicht belegt.
Z-Knopf oder START/PAUSE	Nicht belegt.

DER SPIELAUFBAU

STARTEN DES SPIELS



Nach dem Spielstart wird zunächst eine Demosequenz abgespielt. Nach dem Demo erscheint der Titel-Bildschirm. Drücken Sie START/PAUSE, um das Hauptmenü zu öffnen. Mit ↑/↓ wählen Sie einen Menüeintrag; mit dem A-Knopf bestätigen Sie Ihre Auswahl.

Neues Spiel

Mit dieser Option starten Sie ein neues Spiel. Sie werden gefragt, ob Sie die Rumble-Funktion des Controllers aktivieren möchten. Mit ↑/↓ wählen Sie „Rumble-Funktion aktivieren" oder „Rumble-Funktion deaktivieren" und bestätigen Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Sie können diese Einstellung später im Optionsmenü verändern (siehe S. 23).

Weiter

Mit dieser Option setzen Sie einen gespeicherten Spielstand fort. Das geht nur, wenn eine Memory Card (Speicherkarte) mit Spieldaten in Memory Card Steckplatz A oder Steckplatz B eingesteckt ist.

VERHÄLTNIS DER SPIELMODI UNTEREINANDER

Der Hauptteil von Skies of Arcadia Legends spielt am Himmel und auf den schwebenden Inseln. Vyse, die Hauptperson, durchquert die Lüfte in seinem fliegenden Schiff, erkundet zu Fuß Dörfer und Verliese und wird in Kämpfe verwickelt.

DÖRFER UND VERLIESE



In Dörfern, Gebäuden und Verliesen läuft Vyse zu Fuß umher, erkundet die Umgebung und spricht mit anderen Charakteren (siehe S. 10).

↑/↓ ↑/↓

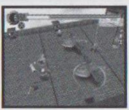
DER HIMMEL



Hier bewegt sich Vyse mit seinem Schiff. Je nach Größe des Schiffs und der Leistung seines Antriebs erweitert sich das Gebiet, das Vyse erkunden kann (siehe S. 8).

→ ←

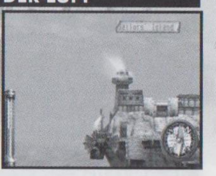
DIE KAMPFMODI



Falls er beim Erkunden der Verliese oder in der Luft auf Gegner trifft, muss Vyse diese bekämpfen. Es gibt zwei Arten von Kämpfen: Normale (siehe S. 14) und Luftkämpfe (S. 17).

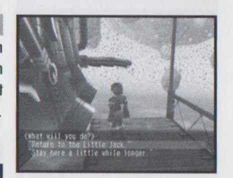
UMSCHALTEN ZWISCHEN DÖRFERN/VERLIESEN UND DER LUFT

Aus der Luft in Dörfer/Verliese



Nähern Sie sich der Insel (bzw. dem Dorf) oder dem Gebäude mit Ihrem Schiff. Sind Sie nahe genug, bekommen Sie den Namen des Ortes angezeigt. Drücken Sie den A-Knopf. Falls Sie auf der betreffenden Insel landen können, werden Sie zum Boden gebracht.

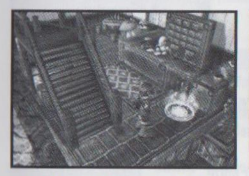
Aus Dörfern/Verliesen in die Luft



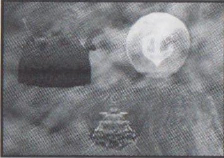
Um aus einem Dorf oder Verlies wieder in die Luft zu gelangen, nähern Sie sich dem Schiff, das Sie besteigen möchten (oder verlassen Sie das Dorf) und drücken Sie den A-Knopf. Sie werden nun gefragt, ob Sie zu Ihrem Schiff zurückkehren möchten. Mit ↑/↓ wählen Sie eine Antwort aus, mit dem A-Knopf bestätigen Sie Ihre Auswahl.

DER SPEICHERVORGANG

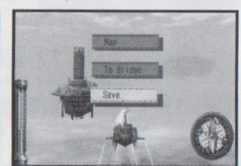
In den Dörfern/Verliesen und den Schiffs-Verliesen können Sie den Spielstand nur an den Speicherpunkten abspeichern. Nähern Sie sich dem Speicherpunkt und drücken Sie den A-Knopf, um den Speicher-Bildschirm zu öffnen. Wenn Sie normal in den Lüften unterwegs sind, können Sie jederzeit speichern. Drücken Sie START/PAUSE, um das Menü aufzurufen, und wählen Sie „Speichern", um den Speicher-Bildschirm aufzurufen.



Speicherpunkt im Dorf/Verlies

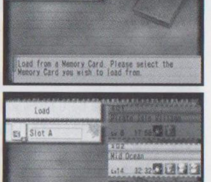


Speicherpunkt am Himmel



Unterwegs im Schiff

SPEICHERN/LADEN



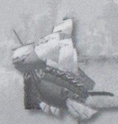
Wählen Sie zunächst mit ↑/↓ die Memory Card (Speicherkarte) und drücken Sie den A-Knopf. Falls Sie nur im Steckplatz A oder Steckplatz B eine Memory Card eingesteckt haben, brauchen Sie diese Auswahl nicht zu treffen. Wählen Sie dann mit ↑/↓ den Spielstand, den Sie speichern/laden möchten.

Beim Speichern werden Sie um eine Bestätigung gebeten, ob diese Speicherdatei benutzt werden soll oder gegebenenfalls ein bereits bestehender Spielstand überschrieben werden soll (beim Überschreiben werden die alten Speicherdaten gelöscht). Wählen Sie „JA" bzw. „NEIN" und drücken Sie zur Bestätigung den A-Knopf.

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

SPIELENDE

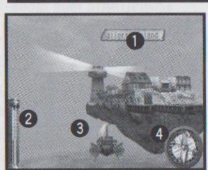
Das Spiel endet, wenn die Lebensenergie aller Charaktere in der Gruppe oder die Trefferpunkte des Schiffs aufgebraucht sind. Dann wird der Titel-Bildschirm geöffnet. Bei Endkämpfen werden Sie allerdings vorher gefragt, ob Sie es noch einmal versuchen möchten. Wählen Sie entweder „Ich geb' nie auf!" oder „Ich hör' auf" und drücken Sie den A-Knopf.



AM HIMMEL (REISEN PER SCHIFF)

Mit Ihrem Schiff erkunden und befahren Sie die Lüfte. Bei Ihrem ersten Schiff sind die erreichbaren Gebiete noch eingeschränkt, aber durch Änderungen an der Schiffsgröße und anderen Faktoren können Sie Ihren Aktionsradius schrittweise erweitern. Zur Steuerung des Schiffs siehe S. 7.

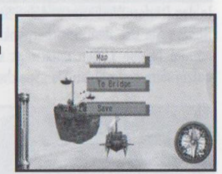
DIE ANZEIGE



1. **NAME DER INSEL BZW. DES DORFS ODER GEBÄUDES:** Wenn Sie sich einer Insel, einem Dorf oder einem Gebäude nähern, das Sie bereits kennen, wird der betreffende Name angezeigt. Erscheint der Name, können Sie durch Drücken des A-Knopfs dort anlegen.
2. **HÖHENMESSER:** Er zeigt Ihre aktuelle Flughöhe an.
3. **IHR SCHIFF:** Das Schiff, das Sie momentan steuern. Im Verlauf der Geschichte steuern Sie verschiedene Schiffe.
4. **KOMPASS:** Zeigt die Richtung an, in die Sie fliegen.

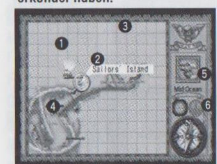
DER MENÜ-BILDSCHIRM

An Bord Ihres Schiffs rufen Sie mit START/PAUSE das Menü auf. Mit ↑/↓ wählen Sie den gewünschten Menüeintrag, mit dem A-Knopf bestätigen Sie Ihre Auswahl.



DIE KARTE

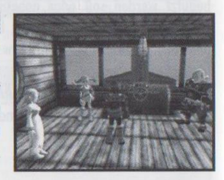
Hier können Sie Ihre Position und Flugrichtung überprüfen. Die Karte zeigt nur die Gebiete, die Sie bereits erkundet haben.



1. **SCHIFF:** Ihre aktuelle Position auf der Karte.
2. **LUPE:** Mit dem Control Stick/Digitales Steuerkreuz bewegen Sie die Lupe, mit der Sie bereits besuchte Orte anzeigen und überprüfen können.
3. **NAME DER INSEL BZW. DES DORFS ODER GEBÄUDES:** Zeigt den Namen der Insel bzw. des Dorfs oder der Örtlichkeit, über der sich die Lupe befindet.
4. **INSEL/DORF/GEBÄUDE:** Die Inseln, Dörfer und Gebäude, die Sie bereits besucht haben, sind durch rote Markierungen gekennzeichnet.
5. **HÖHENMESSER:** Zeigt Ihre aktuelle Flughöhe an.
6. **KOMPASS:** Zeigt die Richtung an, in die Sie fliegen.

Zur Brücke

Sie können sich an Bord Ihres Schiffes bewegen, um mit der Besatzung zu sprechen. (Auf manchen Schiffen steht diese Option nicht zur Verfügung.) In den Gesprächen können Sie wertvolle Hinweise bekommen, deshalb sollten Sie diese Möglichkeit nutzen. Bewegung und Gespräche laufen an Bord genauso ab wie in „DÖRFERN UND VERLIESEN" (siehe S. 10). Mit dem X-Knopf können Sie außerdem das Status-Menü aufrufen. Um Ihre Reise fortzusetzen, untersuchen Sie das Steuerrad auf der Brücke. Sie werden dann noch einmal gefragt, ob Sie tatsächlich aufbrechen möchten.



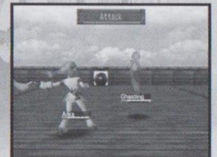
Speichern

Hier können Sie Ihren aktuellen Spielstand abspeichern. Informationen dazu finden Sie unter „DER SPEICHERVORGANG" (S. 7). Beachten Sie aber, dass Sie in bestimmten Gebieten nur an Speicherpunkten abspeichern können.

GESPRÄCHE MIT ANDEREN SCHIFFEN

Die Luftpiraten sind nicht allein am Himmel, es gibt auch andere Schiffe. Privat- und Handelsschiffe können Sie in ein Gespräch verwickeln, indem Sie sich ihnen nähern und den A-Knopf drücken. Bei Schiffen der Kaiserlichen Armada oder feindlichen Piraten kommt es in den meisten Fällen allerdings eher zu einer Schlacht.

BEGEGNUNGEN MIT FEINDEN



Wenn Sie ein Gebiet betreten, in dem sich ein Feind aufhält, schaltet das Spiel in den Kampfmodus. Der Kampf findet an Bord des Schiffs statt, auf dem sich Vyse aufhält, und er läuft genauso ab wie Kämpfe in Verliesen. Siehe S. 14 zur Steuerung im Kampf.

Wenn Sie Schiffen begegnen, die der Kaiserlichen Armada oder feindlichen Piraten gehören, werden Sie in eine Luftschlacht verwickelt. Hält sich ein gegnerisches Schiff in Ihrer Nähe auf, so erscheint auf Ihrem Kompass die Warnung „!!". Zur Steuerung bei Luftschlachten siehe S. 17.



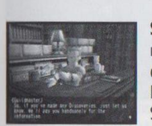
ENTDECKUNGEN

Im Laufe Ihres großen Abenteuers besuchen Vyse und seine Freunde die verschiedensten Orte ihrer Welt. Dazu gehören unbekannte Himmelsregionen und Inseln, die noch nie jemand erkundet hat. Sie können legendäre Ruinen finden oder neue Lebewesen entdecken. Steuern Sie Ihr Schiff in neue Gebiete und erforschen Sie die Umgebung. Wenn Sie eine Entdeckung machen, wird diese angezeigt. Als Entdecker können Vyse und seine Freunde ihre Namen in den Geschichtsbüchern der Welt verewigen.

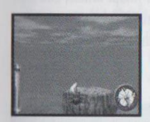


So macht man Entdeckungen

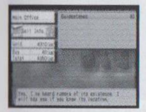
Wenn man einfach ziellos durch die Weiten des Himmels irrt, wird man schwerlich etwas entdecken. Folgen Sie den hier beschriebenen Schritten und versuchen Sie, alle Entdeckungen für sich zu verbuchen.



Schritt 1 Informationen sammeln: Um Hinweise auf mögliche Entdeckungen zu erhalten, müssen Sie in Dörfern die Sailors Guild (Seemanns-Gilde) besuchen (siehe S. 11). Für einen bestimmten Geldbetrag können Sie hier Informationen kaufen. Es gibt auch Situationen, in denen Sie sich bei Dorfbewohnern oder Seeleuten Informationen verdienen können. Sprechen Sie möglichst viele Personen an.



Schritt 2 Suchen und Entdecken: Suchen Sie anhand der gesammelten Informationen die Umgebung ab. Wenn eine Entdeckung kurz bevorsteht, fängt der Kompass an, sich schnell zu drehen. Drücken Sie den A-Knopf, und die Entdeckung wird gemacht.



Schritt 3 Verkaufen der Informationen: Wenn Sie eine Entdeckung gemacht haben, gehen Sie in die Sailors Guild und machen Ihr Wissen zu Geld. Beachten Sie aber, dass nicht nur Vyse und seine Freunde Entdeckungen machen. Verkauft ein anderer Entdecker die Informationen vor Ihnen, werden Sie nur noch einen geringeren Preis erzielen.

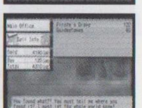
Entdeckungen im Tagebuch ansehen

Wenn Sie eine Entdeckung machen, wird diese der Liste Ihrer Entdeckungen im Status-Menü hinzugefügt. Sie können diese Liste jederzeit aufrufen. Weitere Informationen zum Tagebuch finden Sie auf S. 22.



DURCH ENTDECKUNGEN ZU GELD KOMMEN

Wenn Sie Informationen über Ihre Entdeckung verkaufen, richtet sich der Preis einerseits nach dem Wert der Kunde und andererseits danach, wie viel Zeit seit der Entdeckung verstrichen ist. Ausrüstung ist teuer, und Veränderungen am Schiff/Stützpunkt ebenso - schöpfen Sie also diese wichtige Einkommensquelle aus.





DÖRFER UND VERLIESE

Laufen Sie im Dorf herum, um Informationen zu sammeln und Objekte zu kaufen; oder erkunden Sie die Verliese. Näheres zur Steuerung in Dörfern und Verliesen finden Sie auf S. 6.

ANZEIGE



❶ **MENSCHEN IM DORF:** Das sind die Dorfbewohner und/oder andere Seeleute. Von ihnen können Sie Informationen bekommen.
❷ **VYSE:** Der Charakter, den Sie steuern.
❸ **DIE MINI-KARTE:** Eine Karte Ihrer aktuellen Umgebung. Das rote △ zeigt an, wo Sie stehen und in welche Richtung Sie blicken.

ALEITERN UND STANGEN ERKLIMMEN/HERABSTEIGEN

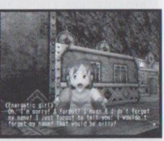


Drücken Sie vor einer Leiter oder Stange den A-Knopf, um sich festzuhalten. Mit ↑/↓ können Sie nun nach oben bzw. unten klettern. Wenn Sie das Ende einer Leiter oder Stange erreichen, lässt Vyse sie automatisch los.

UNTERSUCHEN

Das Drücken des A-Knopfs hat verschiedene Funktionen: Vor einem Laden oder einer Tür treten Sie damit ein; vor merkwürdigen Geräten benutzen Sie diese; und vor Bücherregalen, Schildern oder ähnlichen Gegenständen untersuchen Sie diese.

GESPRÄCHE MIT MENSCHEN

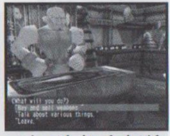


Wenn Sie vor einer Person stehen, mit der Sie sprechen können, drücken Sie den A-Knopf, um das Gespräch zu beginnen. Manchmal kann das dazu führen, dass der betreffende Charakter sich Ihrer Gruppe oder Ihrer Crew anschließt. Es gibt auch Fälle, in denen Sie sich zwischen verschiedenen Antworten, die Vyse geben kann, entscheiden müssen.

OBJEKTE AUFNEHMEN

Wenn Sie vor einer Schatztruhe stehen, können Sie diese mit dem A-Knopf öffnen und den Inhalt herausnehmen. Sie können allerdings höchstens 99 Stück pro Objekttyp besitzen - wenn Sie durch das Aufnehmen aller Objekte in der Truhe diese Zahl übersteigen würden, können Sie nicht alles mitnehmen.

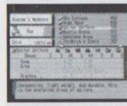
EINKÄUFE



In den Läden des Dorfs können Sie Waffen und Zubehör kaufen und verkaufen. Drücken Sie vor dem Händler den A-Knopf, um ihn anzusprechen.
Mit ↑/↓ wählen Sie den Menüeintrag, mit dem A-Knopf bestätigen Sie.

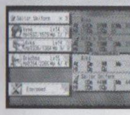
KaufenundVerkaufenvonWaffen/Objekten/Schiffsteilen

Sie können Waffen, Zubehör und Schiffsteile kaufen und verkaufen. Mit ↑/↓ wählen Sie zwischen Kfn (Kaufen), Vkfn (Verkaufen) und Verl (Verlassen), mit dem A-Knopf führen Sie die gewählte Aktion aus. Beachten Sie beim Kauf oder Verkauf die folgende Anleitung. Sie können immer (außer bei Schritt 3) mit dem B-Knopf zum vorigen Schritt bzw. Menü zurückkehren.



Schritt 1 Objekt auswählen: Mit ↑/↓/←/→ wählen Sie den Gegenstand, den Sie kaufen bzw. verkaufen möchten; mit dem A-Knopf bestätigen Sie. Falls die verfügbaren Gegenstände nicht alle angezeigt werden können, können Sie mit ←/→ durch die Liste blättern. Wenn Sie Waffen oder Rüstungen kaufen, bekommen Sie angezeigt, wer den betreffenden Gegenstand ausrüsten könnte und welchen Einfluss das auf seine Attribute hätte. (Attribut-Steigerungen werden grün angezeigt, Verluste rot. Mit dem X-Knopf blättern Sie durch die Anzeigen der Attribut-Änderungen, der möglichen Attribute nach dem Erwerb und der Daten der aktuell getragenen Gegenstände.) Benutzen Sie diese Funktion als Hilfestellung beim Einkauf. Beachten Sie bitte auch, dass sich die Liste der verfügbaren Gegenstände im Lauf der Geschichte ändern kann.

Schritt 2 Menge wählen: Wählen Sie die Anzahl der Objekte, die Sie kaufen oder verkaufen möchten. Mit ↑/↓ erhöhen/verringern Sie die Anzahl um eins, mit ←/→ erhöhen/verringern Sie sie um zehn, und mit dem A-Knopf schließen Sie das Geschäft ab.



Schritt 3 Objekt ausrüsten: Nach dem Kauf können Sie Waffen, Rüstungen, Ausrüstungs- und Schiffsteile sofort verteilen. Beachten Sie die Attribut-Veränderungen, wenn Sie mit ↑/↓ den Charakter wählen, der den Gegenstand erhalten soll. (Bei Waffen können Sie mit ←/→ das Farb-Attribut der Waffe wählen.) Drücken Sie den A-Knopf, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Der Gegenstand, den der Charakter zuvor benutzt hat, geht durch diesen Vorgang nicht verloren.

Über Verschiedenes sprechen



Mit dem Händler können Sie auch reden. Von ihm bekommen Sie Informationen über die Gegenstände oder über andere Dinge, die Ihnen bei Ihrem Abenteuer nützlich sein könnten. In manchen Fällen können Sie durch Unterhaltungen auch an Gegenstände gelangen, die nicht auf der normalen Liste stehen.

Weggehen

Den Laden verlassen.

RUHEPAUSEN



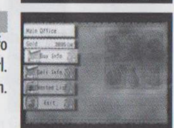
In Wirtshäusern können Sie sich von den Reisestrapazen erholen. Jedes Wirtshaus verfügt über einen Speicherpunkt, an dem Sie Ihren Spielstand abspeichern können. Um eine Ruhepause einzulegen, gehen Sie zum Gastwirt und sprechen ihn mit dem A-Knopf an. Mit ↑/↓ wählen Sie nun Dort übernachten/Weggehen und bestätigen mit dem A-Knopf. Solche Ruhepausen stellen die HP (Lebensenergie) und MP (Zauberkraft) der Charaktere und die HP des Schiffs vollständig wieder her.

DIE SAILORS GUILD



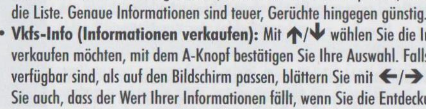
In Sailors Guilds (Seemanns-Gilden), die Sie in manchen Dörfern finden werden, können Sie Informationen über Entdeckungen kaufen und verkaufen. Gehen Sie dazu zum Gildenvorsteher und sprechen ihn mit dem A-Knopf an. Wählen Sie mit ↑/↓ Kauf, Verkauf von Info über Entdeckungen/Über Verschiedenes sprechen/Weggehen und bestätigen Sie mit dem A-Knopf.

Der Kauf und Verkauf von Informationen über Entdeckungen

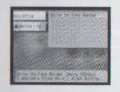


Wenn Sie diese Option wählen, haben Sie wiederum mehrere Möglichkeiten: Kauf-Info (Informationen kaufen), Vkfs-Info (Informationen verkaufen), Liste (Fahndungsliste) und Verl. (Verlassen). Mit ↑/↓ können Sie die gewünschte Aktion wählen und mit dem A-Knopf bestätigen.

- **Kauf-Info (Informationen kaufen):** Hier erwerben Sie Informationen über mögliche Entdeckungen. Mit ↑/↓ wählen Sie die Information, die Sie kaufen möchten, mit dem A-Knopf bestätigen Sie Ihre Auswahl. Falls mehr Informationen verfügbar sind, als auf den Bildschirm passen, blättern Sie mit ←/→ durch die Liste. Genaue Informationen sind teuer, Gerüchte hingegen günstig.



- **Vkfs-Info (Informationen verkaufen):** Mit ↑/↓ wählen Sie die Information, die Sie verkaufen möchten, mit dem A-Knopf bestätigen Sie Ihre Auswahl. Falls mehr Informationen verfügbar sind, als auf den Bildschirm passen, blättern Sie mit ←/→ durch die Liste. Beachten Sie auch, dass der Wert Ihrer Informationen fällt, wenn Sie die Entdeckung sehr spät gemacht haben oder lange gebraucht haben, bis Sie sie zum Verkauf angeboten haben.



- **Liste (Fahndungsliste):** Hier können Sie eine Liste der Black Pirates ansehen, auf die Kopfgelder ausgesetzt sind. Mit ↑/↓ wählen Sie einen Black Pirate, mit dem A-Knopf betrachten Sie die zugehörigen Informationen. In dieser Ansicht können Sie mit ←/→ zurück- bzw. weiterblättern.

Hinweis: Um das Kopfgeld zu verdienen, müssen Sie den Black Pirate auf der Liste besiegen und dann der Sailors Guild davon berichten.

Über Verschiedenes sprechen

Sie können sich auch mit dem Gildenvorsteher über die Gilde selbst unterhalten. Dabei erhalten Sie manchmal Hinweise, die Ihnen auf Ihren Reisen nützen können.

Weggehen

Die Gilde verlassen.

ZU DEN MOONFISH

Im Laufe Ihres Abenteuers wird man Sie auffordern, geheimnisvolle Wesen namens „Moonfish" zu fangen. Diese Moonfish müssen auf eine ganz bestimmte Weise gejagt werden. Wenn Sie einen mysteriösen Vogel (siehe nächste Seite) mit Moonfish füttern, erhalten Sie verschiedene Objekte.

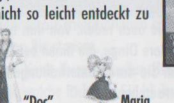


Was sind Moonfish?

Moonfish sind unsichtbare Fische, die überall auf der Welt leben. Mit der Mondlinse, die Sie von „Doc" erhalten, können Sie diese Lebewesen sehen. Man sagt, dass Moonfish sich zum Beispiel hinter Gebäuden und unter Brücken verstecken, um nicht so leicht entdeckt zu werden.



• Menschen, die mit Moonfish zu tun haben

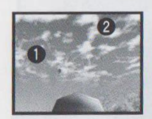
So fängt man Moonfish

Schritt 1 Auf das Signal achten

Ist ein Moonfish in der Nähe, so gibt die Mondlinse ein Signal ab. Wird der Abstand zwischen den Tönen kürzer, so nähern Sie sich dem Moonfish. Hören Sie genau hin und gehen Sie in die Richtung, in der die Töne kurz hintereinander kommen.

Schritt 2 Finden Sie den Moonfish in der Ich-Perspektive

Wenn der Klang des Signals sich ändert, drücken Sie den Y-Knopf, um in die Ich-Perspektive zu wechseln. Sehen Sie sich mit ↑/↓/←/→ nach dem Moonfish um.



Schritt 3 Bewegen des Zielkreuzes:

Wenn Sie einen Moonfish aufspüren, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Fadenkreuz. Bewegen Sie es mit ↑/↓/←/→ auf den Moonfish. Wenn Sie den Moonfish mit dem Zielkreuz treffen, erfasst es ihn. Beachten Sie aber, dass Sie nahe genug am Moonfish stehen müssen, damit das Zielkreuz überhaupt erscheint.

❶ EIN MOONFISH

❷ ZIELKREUZ FÜR DIE MOONFISH-JAGD



Schritt 4 Fangen des Moonfish:

Hat das Zielkreuz den Moonfish erfasst, können Sie ihn mit dem A-Knopf einfangen. Im Status-Bildschirm können Sie sehen, wie viele Moonfish Sie bereits gefangen haben.

Der geheimnisvolle Vogel von Maria

Der merkwürdige Vogel, den Maria so mag, gehört zu einer seltenen Art, die sich nur von Moonfish ernährt. Bekommt er Moonfish zu essen, so wächst der Vogel. Wenn Sie ihn füttern, erhalten Sie verschiedene Objekte.



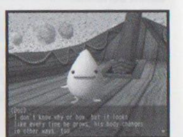
• **Füttern des Vogels:** Wenn Sie Doc besuchen und einen Moonfish haben, werden Sie gefragt, ob Sie den Vogel füttern möchten. Wenn Sie ihm Moonfish zu essen geben, wächst der Vogel langsam heran. Mit dem Wachstum ändert sich das Aussehen des Vogels, bis er irgendwann ausgewachsen ist.



• **Erhalten eines Objekts:** Für jeden Moonfish, den Sie dem Vogel geben, erhalten Sie ein Objekt.

WENN DER VOGEL WÄCHST...

Zu Beginn ist der Vogel gerade erst geschlüpft, deshalb erhalten Sie nur kleinere Objekte. Aber je größer der Vogel wird, umso kostbarer werden die Gegenstände. Finden Sie genug Moonfish, um ihn groß zu ziehen.

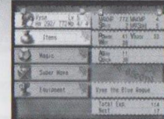




DER VERWEGENHEITSWERT

Bei bestimmten Ereignissen und je nachdem, welche Antworten Sie in Gesprächen geben, steigt Vyses Verwegenheitswert. Wenn Sie die richtigen Entscheidungen treffen und Mut beweisen, erhöht sich der Wert und Vyses Ansehen verbessert sich. Haben Sie einen Verwegenheitswert, vertrauen Ihnen die Menschen eher und sind umgänglicher. Bei einer Veränderung des Verwegenheitswerts erklingt ein Ton, der verrät, ob Ihr Wert gestiegen oder gesunken ist. Im Charakter-Status-Bildschirm des Status-Menüs (siehe S. 20) können Sie sehen, welchen Titel Vyse gerade trägt, um seinen Verwegenheitswert einschätzen zu können.





ÜBER DAS WACHSTUM VON CUPIL UND ÜBER CHAMS

Cupil ist ein geheimnisvolles Wesen, das verschiedene Gestalten annehmen kann. Im Normalen Kampf dient es als Finas Waffe.



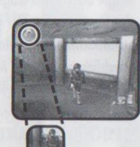


So wächst Cupil

Cupil wächst, wenn es bestimmte Nahrung (Objekte) namens „Cham" zu sich nimmt. Je größer es wird, umso mehr Waffenformen kann es annehmen.

So finden Sie Chams

Chams gibt es überall auf der Welt, aber sie sind so klein, dass man sie nicht so leicht findet wie andere Schätze. Wenn Sie sich einer Stelle nähern, an der sich Cham befindet, weist Cupil Sie allerdings darauf hin. Sie hören ein Geräusch (und, falls die Rumble-Funktion aktiviert ist, spüren Sie das Vibrieren des Controllers) und bekommen ein Cupil-Symbol in der linken oberen Bildschirmecke angezeigt. Drücken Sie den A-Knopf (mehrmals), wenn Cupil auf Cham reagiert, um die Umgebung danach abzusuchen.



DAS STÜTZPUNKT-SYSTEM UND DAS CREW-SYSTEM

Ab und zu während des Abenteuers erhält Vyse sein eigenes Schiff. Danach können Sie neben Ihrer Gruppe (zu der zum Beispiel Aika und Fina gehören), auch eine Crew für das Schiff aufstellen. Außerdem wählt Vyse seinen eigenen Stützpunkt, so wie z. B. Dynes Pirate Isle.



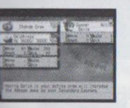
Zum Stützpunkt-System

Wenn Sie einen Bauarbeiter in der Crew haben, können Sie ihm Geld geben, damit er Ihren Stützpunkt ausbaut. Dieser Spielkomplex heißt Stützpunkt-System. Sie können das Aussehen von Gebäuden ebenso ändern wie ihren Verwendungszweck. Wenn Sie neue Crew-Mitglieder in den Stützpunkt bringen, können darüber hinaus neue Gebäude errichtet werden. Dadurch wird Ihr Stützpunkt zu einem lebhafteren Ort.



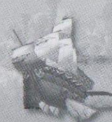
Zum Crew-System

Wenn Vyse sein eigenes Schiff erhält, kann er nach Crew-Mitgliedern Ausschau halten, die er anwerben möchte. Je nach den Fertigkeiten der Crew-Mitglieder können das Schiff und der Stützpunkt verbessert werden. Dieser Spielkomplex heißt Crew-System.



• **Crew-Fertigkeiten:** Jedes Crew-Mitglied hat einen bestimmten Beruf und unterstützt Vyse mit seinen Fertigkeiten. Wenn Sie zum Beispiel einen Kanonier an Bord haben, steigt die Treffsicherheit Ihres Schiffs. Im Luftkampf können Sie dieses Crew-Mitglied außerdem über das Crew Command dazu abkommandieren, seine Arbeit zu tun.

• **Die Suche nach Crews:** Die potenziellen Crew-Mitglieder sind auf der ganzen Welt verteilt. Nicht alle schließen sich Ihnen ohne Umstände an, und bei einigen müssen sogar gewisse Bedingungen erfüllt sein, damit sie der Crew beitreten. Ob sich diese Menschen ihm anschließen, hängt von Vyse ab.



DIE KAMPF-MODI

Es gibt zwei verschiedene Kampfmodi: den Normalen Kampf, bei dem Gruppenmitglieder und Gegner sich im Feld gegenüberstehen, und den Luftkampf, bei dem Sie mit Ihrem Schiff gegen ein anderes antreten müssen. Zur Steuerung in den Kampfmodi siehe S. 5.

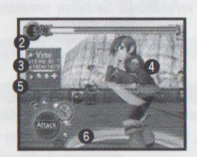
DER NORMALE KAMPF

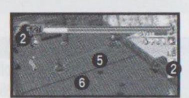


Wenn Sie ein Verlies erkunden oder durch die Lüfte segeln und einem Feind begegnen, kommt es zu einem Normalen Kampf.

Die Anzeige im Normalen Kampf







1. **SPIRIT-PUNKTE-ANZEIGE (SP):** Der Gesamtwert der Aktionen, die Ihre Gruppe ausführen kann. Wenn Sie Magie oder Super-Züge anwenden, verringert sich dieser Wert. Angezeigt wird sowohl der aktuelle Wert als auch der Maximalwert. Der grüne Balken zeigt die Punktmenge an, die Sie verbrauchen können; der rote die bereits verbrauchte Menge. Nach jeder Runde steigt der Wert entsprechend der Anzahl der Charaktere, die Aktionen durchführen können. Außerdem können Sie bei der Befehlsauswahl FOKUS wählen, um die Punktemenge zu steigern. Nach einem Kampf kehrt der Wert auf den ursprünglichen Stand vor der Schlacht zurück. Beachten Sie bitte auch, dass bei der Auswahl der Kampf-Aktion das hier abgebildete Symbol angezeigt wird.
2. **GESICHT UND NAME DES CHARAKTERS:** Die Farbe, mit der das Gesicht des Charakters umrandet ist, zeigt die aktuelle Farbe der verwendeten Waffe an.
3. **LEVEL (Lv):** Hier wird der aktuelle Level des Charakters angezeigt.
4. **MAGIE-PUNKTE (MP):** Hier sehen Sie die Menge der Magie-Punkte, die Ihre Charaktere verbrauchen können. Es wird sowohl der aktuelle als auch der maximale Wert angezeigt. Wenn Sie einen Zauber anwenden, sinkt der Wert um eins.
5. **LEBENSENERGIE (HP):** Hier bekommen Sie die Lebensenergie Ihres Charakters angezeigt. Es wird sowohl der aktuelle als auch der maximale Wert angegeben. Wenn dieser Wert auf Null fällt, verliert der Charakter das Bewusstsein und kann nicht mehr kämpfen (er erlangt das Bewusstsein nach dem Kampf wieder; der HP-Wert beträgt dann Eins).
6. **CHARAKTER-STATUS:** Bei vorübergehenden Status-Änderungen (zum Beispiel ein Anstieg bzw. eine Verringerung bestimmter Attribute oder negative Einflüsse wie Vergiftungen usw.), bekommen Sie hier die entsprechenden Symbole angezeigt.
7. **KAMPF-BEFEHLE:** Siehe unten.

KAMPF-BEFEHLE



In jeder Runde bestimmen Sie die Aktionen Ihrer Charaktere. Vyse ist immer als Erster am Zug. Mit ↑/↓/←/→ wählen Sie einen Befehl aus und bestätigen ihn mit dem A-Knopf (unter gewissen Umständen sind manche Befehle nicht verfügbar). Mit dem B-Knopf können Sie eine Auswahl abbrechen. Außerdem können Sie mit dem Y-Knopf die Farbe Ihrer Waffe ändern (siehe S. 16). Während der Befehls-Auswahl können Sie durch Drücken des X-Knopfs den Status Ihrer Gruppe ein- bzw. ausblenden. Ebenso können Sie während der Objekt/Zauber-Auswahl die Beschreibung des ausgewählten Eintrags ein- bzw. ausblenden.



- **Rennen:** Vor dem Kampf fliehen. Nur Vyse (oder der Charakter, der den Zug beginnt) hat diese Option. Beachten Sie bitte, dass Sie mit dieser Funktion nicht immer zuverlässig einem Kampf entgehen können. Vor Endgegnern können Sie grundsätzlich nicht fliehen.





- **Objekt:** Ein Objekt verwenden. Wählen Sie zunächst mit ←/→ den Objekttyp und bewegen Sie dann mit ↓ (oder mit dem A- Knopf) den Zeiger in die gewünschte Objektliste. Wählen Sie nun mit ↑/↓ das Objekt ←/→ blättert ggf. durch die Liste) und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Bestimmen Sie zum Schluss mit ↑/↓ den Charakter, auf den das Objekt angewendet werden soll (falls die Wirkung des Objekts nicht alle Charaktere betrifft) und drücken Sie den A-Knopf. Sie können außerdem Ausrüstungsgegen stände und die Farbe einer Waffe ändern.





- **Wache:** Mit dieser Option verteidigt sich der Charakter, um den Schaden gegnerischer Angriffe zu verringern. Verteidigt sich ein Charakter, so erscheint sein Name in der Vereinfachten Status-Liste magentafarbig. Die Verteidigung dauert nur eine Runde an.





- **Angriff:** Angriff mit der ausgerüsteten Waffe. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint über dem anvisierten Gegner ein Zeiger. Mit ↑/↓ wählen Sie einen Gegner aus und bestätigen Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Es gibt Nahkampf- und Fernkampfangriffe - je nach Situation entscheidet der Charakter automatisch, welchen Angriffstyp er ausführt. Der Schaden, der dem Gegner zugefügt wird, hängt auch von dem Farb-Attribut der verwendeten Waffe ab (siehe S.16).





- **Super-Zug:** Wenn Sie eine bestimmte Menge Spirit-Punkte (SP) aufwenden, kann Ihr Charakter einen erlernten Super-Zug ausführen. Mit ↑/↓ wählen Sie den Super-Zug. Drücken Sie dann den A-Knopf. Um eine Beschreibung aufzurufen, drücken Sie während der Auswahl den X-Knopf. Falls Ihr Charakter noch keine Super-Züge erlernt hat, steht diese Option natürlich nicht zur Verfügung. Beachten Sie auch, dass Sie die Super-Zug-Filmsequenz während der ersten Sekunden mit START/PAUSE oder dem Z-Knopf verkürzen können.





- **Magie:** Anwendung der erlernten Zauberkraft. Neben einer bestimmten Menge SP kostet jede Anwendung 1 MP (Magie-Punkte). Mit ↑/↓/←/→ wählen Sie den Zauber und bestätigen mit dem A-Knopf. Mit dem X-Knopf rufen Sie während der Auswahl eine Beschreibung des Zaubers auf.



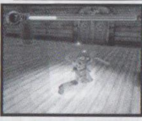


- **Fokus:** Erhöht die Menge der Spirit-Punkte. Der genaue Betrag hängt von der Spirit-Rate des anwendenden Charakters ab.



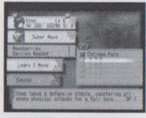
Das Spirit-System





Spirit-Punkte, oder SP, geben den Gesamtwert der Aktionen an, die Ihre Gruppe ausführen kann. Sie werden grün im oberen Teil des Kampf-Bildschirms angezeigt. Bei Normalen Kämpfen werden SP für Zauber und Super-Züge verbraucht; bei Luftkämpfen für alle Befehle außer Rennen, Wache, Fokus und Objekt. Je stärker der Zauber bzw. der Super-Zug ist, umso mehr SP verbraucht er. Sie erhalten jede Runde eine bestimmte Anzahl SP zurück, und mit dem Fokus-Befehl können Sie zusätzliche SP sammeln. Da dieser Wert für die gesamte Gruppe gilt, können Sie zum Beispiel ein Gruppenmitglied SP sammeln lassen, während die anderen diese mit Zaubern bzw. Super-Zügen verbrauchen.

Das Erlernen von Super-Zügen



Ihre Charaktere lernen neue Super-Züge, indem Sie so genannte Moonberries zu sich nehmen. Um einen neuen Super-Zug zu lernen, wählen Sie im Charakter-Status-Bildschirm des Status-Menüs (siehe S. 21) den Punkt Super-Zug. Die Reihenfolge, in der die Charaktere ihre Super-Züge erlernen, ist festgelegt. Außerdem hängt die Menge der erforderlichen Moonberries vom entsprechenden Super-Zug ab.

Veränderungen am Charakter-Status



Im Verlauf eines Kampfes kann sich der Status sowohl Ihrer Mitstreiter wie auch Ihrer Gegner unter dem Einfluss von Zaubern oder Spezialangriffen auf unterschiedliche Weise ändern. Magenta Verteidigen.

- **Charakter-Status:** Wenn sich während eines Kampfes die Farbe des Namens von Gegnern oder Verbündeten in der Status-Anzeige ändert, wird dadurch auf eine Status-Änderung des betreffenden Charakters hingewiesen.

Hellgrün	Abwehr von Angriffen ist wirksam.
Gelb	Abwehr von Angriffen durch Magie.
Blau	Abwehr von Status-Anomalien.
Mg+Hg+G+Bl	Abwehr aller gegnerischen Angriffe.

- **Status-Anomalien:** Leidet ein Charakter (ob Freund oder Feind) an einer Status-Anomalie durch Gift o. ä., wird im Charakter-Status-Fenster oder in der Status-Anzeige das betreffende Symbol angezeigt.



Gift
HP-Verlust am Ende des Zuges.



Ermüdung
Kann keine SP regenerieren.



Bewusstlos
Wenn die HP auf Null fallen.



Schwäche
Senkt alle Attribute.



Stein
Kann eine bestimmte Rundenzahl nicht kämpfen.



Regenerieren
Regeneriert HP am Ende der Runde.



Schlaf
Kampfunfähig bis zum Erwachen.



Schnell
Steigert die Schnelligkeit.



Verwirrung
Greift Freund und Feind wahllos an.



• Kraft
Steigert die Angriffs- und Abwehrfähigkeit.



Stille
Kann nicht zaubern.

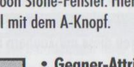
*__Kraft__ wird rot angezeigt;
Schnell wird blau angezeigt.



Ändern des Farb-Attributs einer Waffe



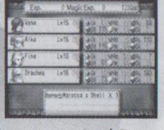
Moon Stones gibt es in sechs Farben: Grün, Rot, Purpur, Blau, Gelb und Silber. Jede Farbe hat verschiedene Attribute. Durch Einsetzen eines Moon Stones ändern Sie die Farbe Ihrer Waffe in die des verwendeten Steins. Dementsprechend ändern sich auch die Eigenschaften Ihrer Waffe. Um eine Farbe zu ändern, drücken Sie bei der Aktionsauswahl im Kampf den Y-Knopf. Mit jedem Knopfdruck ändert sich die Farbe. Sie können Farb-Attribute auch über den Objekt-Befehl ändern. Wählen Sie diesen Befehl und dann mit ←/→ den Unterpunkt Waffen. Wählen Sie dann mit ↑/↓ die gewünschte Waffe aus und öffnen Sie mit dem A-Knopf das Moon Stone-Fenster. Hier bestimmen Sie mit ←/→ eine Farbe und bestätigen Ihre Auswahl mit dem A-Knopf.



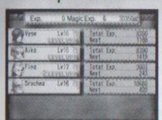


- **Gegner-Attribute:** Auch Ihre Gegner verfügen über Attribute und verwenden diese bei ihren Angriffen. Wenn Sie mit der Farbe attackieren, die der des Gegners entgegensteht, fügen Sie ihm größeren Schaden zu (siehe dazu die Tabelle auf S. 28).

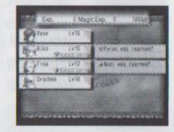
Das Kampf-Ende



Gewinnen Sie einen Kampf, wird der Kampf-Ende-Bildschirm eingeblendet. Die Charaktere erhalten die im Kampf gesammelten Erfahrungspunkte, Magie-Erfahrungspunkte und Goldstücke. Falls Ihre Gegner Objekte verloren haben, werden diese ebenfalls am unteren Bildschirmrand angezeigt. Um den Kampf-Ende-Bildschirm zu verlassen, drücken Sie den A-Knopf.

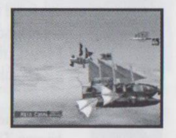


- **Erfahrungspunkte und Level-Aufstieg:** Wenn ein Charakter eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt sein Level. Damit verbessern sich auch seine Attribute. Beachten Sie aber bitte, dass sich diese Verbesserung von Charakter zu Charakter unterscheidet. Im Status-Bildschirm können Sie überprüfen, wie viele Erfahrungspunkte einem Charakter noch bis zum Aufstieg fehlen.



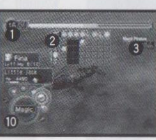
- **Magie-Erfahrungspunkte und das Erlernen von Zaubern:** Für jedes Farb-Attribut der von Ihrer Gruppe verwendeten Waffen erhalten Sie Magieerfahrungspunkte. Erreichen die Waffen-Attribute eine bestimmte Menge Magie-Erfahrungspunkte, so steigt der Attribut-Rang: Der Charakter erlernt einen neuen Zauber. Eine Liste der Zauber, die die Charaktere erlernen können, finden Sie auf S. 30.

DER LUFTKAMPF



Zu Luftkämpfen kommt es, wenn Vyse und seine Freunde an Bord ihres Schiffes gegen feindliche Schiffe kämpfen müssen. Abgesehen von Luftkämpfen, die Teil bestimmter festgelegter Ereignisse sind, kommt es auch dann zu solchen Schiffsgefechten, wenn Sie Feinden wie Schiffen der Black Pirates oder der Valua-Flotte begegnen.

Die Luftkampf-Anzeige



❶ **DIE SPIRIT-PUNKTE-ANZEIGE (SP):** Der Gesamtwert der Aktionen, die Ihre Gruppe ausführen kann. Wenn Sie Magie, Angriff, S(uper)-Kanone oder Crew Commands anwenden, verringert sich dieser Wert. Der aktuelle Wert wird grün angezeigt, die für diese Runde verteilten SP rot. Nach jeder Runde steigt der Wert entsprechend der Anzahl der Charaktere, die Aktionen durchführen können. Außerdem können Sie bei der Befehlsauswahl FOKUS wählen, um die Punktemenge zu steigern.

❷ **DER SCHLACHTPLAN:** Siehe S. 18.

❸ **NAME DES FEINDLICHEN SCHIFFS/HP (Lebenspunkte):** Unter dem Namen Ihres Gegners befindet sich seine HP-Anzeige. Außerdem erscheinen dort Symbole, die Status-Veränderungen anzeigen.

❹ **GESICHT UND NAME DES CHARAKTERS:** Zeigt an, welcher Charakter eine Aktion ausführen darf.

❺ **CHARAKTER-LEVEL (Lv):** Zeigt den aktuellen Level des Charakters an.

❻ **MAGIE-PUNKTE (MP) DES CHARAKTERS:** Zeigt an, wie viele Magie-Punkte der Charakter zur Verfügung hat. Angezeigt wird sowohl der aktuelle als auch der maximale Wert. Wenn Sie einen Zauber anwenden, verringert sich dieser Wert um eins.

❼ **NAME DES SCHIFFS:** Der Name des Schiffs, auf dem sich Vyse momentan befindet.

❽ **LEBENSENERGIE (HP) DES SCHIFFS:** Zeigt die HP des Schiffs an. Sowohl der aktuelle als auch der maximale Wert wird angegeben. Fällt dieser Wert auf Null, so wird das Schiff versenkt und das Spiel ist zu Ende.

❾ **SCHIFFS-STATUS:** Tritt eine vorübergehende Status-Änderung ein (Verbesserungen oder Verschlechterungen an den Schiffs-Attributen, negative Einflüsse), so werden hier die entsprechenden Symbole angezeigt.

❿ **KAMPF-BEFEHLE:** Siehe nächste Seite.

Kampf-Befehle



In jeder Runde bestimmen Sie die Aktionen Ihrer Charaktere. Vyse ist immer als Erster am Zug. Mit ↑/↓/←/→ wählen Sie einen Befehl aus und bestätigen ihn mit dem A-Knopf (unter gewissen Umständen sind manche Befehle nicht verfügbar). Mit dem B-Knopf können Sie eine Auswahl abbrechen. Während der Befehls-Auswahl können Sie durch Drücken des X-Knopfs den Status Ihrer Gruppe ein- bzw. ausblenden. Ebenso können Sie während der Objekt/Zauber-Auswahl die Beschreibung des ausgewählten Eintrags ein- bzw. ausblenden.

- **Rennen:** Vor dem Kampf fliehen. Nur Vyse (bzw. der erste Charakter, der in der Runde am Zug ist) kann diese Option wählen. Beachten Sie bitte, dass Sie mit dieser Funktion nicht immer zuverlässig einem Kampf entgehen können. Vor Endgegnern können Sie nie fliehen.






- **Objekte:** Verwendung eines Objekts. Die Auswahl findet genau so statt wie unter der Erläuterung des Objekt-Befehls im Normalen Kampf beschrieben. Sie können allerdings nur Objekte anwenden, die eine Funktion im Luftkampf haben (Repair Kit, usw.).



- **Wache:** Mit diesem Befehl fahren Sie ein Ausweichmanöver, um das Schiff während der betreffenden Runde besser gegen Treffer zu schützen. Dieser Befehl ist besonders wirksam, wenn die Gefahr am größten ist Siehe unten.



- **Angriff:** Feuert die Geschütze ab. Wenn Sie Angriff wählen, müssen Sie danach mit ↑/↓ eine der Kanonen des Schiffs bestimmen und Ihre Auswahl mit dem A-Knopf bestätigen. Es gibt drei Waffengattungen, deren Eigenschaften sich unterscheiden - siehe dazu S. 19. Im Unterschied zum Normalen Kampf ist hier eine bestimmte Menge SP erforderlich, um einen Angriff auszuführen.




- **Magie:** Wendet einen Zauber an. Jede Anwendung kostet 1 MP und die erforderliche Menge SP. Die Auswahl erfolgt genauso wie im Normalen Kampf. Die magisch geladenen Kanonenkugeln, die der Charakter auf seine Gegner feuert, werden genauso behandelt wie normale Geschosse - es besteht also die Möglichkeit, dass Sie den Feind verfehlen. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die „Magic Cannon" benötigen, um magisch geladene Geschosse abfeuern zu können.




- **Fokus:** Erhöht die Anzahl der Spirit-Punkte. Der Zuwachs hängt von der Spirit-Rate des Charakters ab, der diese durchführt.

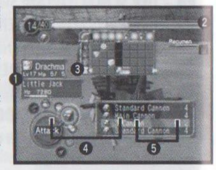



- **S-Kanone:** Manche Schiffe sind mit einer Spezial-Kanone ausgestattet. Diese können Sie nur in mit Spezial-Symbolen markierten Gebieten anwenden. Sie verbrauchen eine große Menge SP, aber diese Kanonen feuern eine Salve mit gewaltiger Zerstörungskraft. So können Sie mit dieser Waffe den Kampfverlauf entscheidend beeinflussen. Beachten Sie bitte auch, dass das Symbol sich je nach verwendetem S-Kanone-Typ ändert.




- **Crew:** Wenn Vyse ein eigenes Schiff besitzt, kann er seiner Crew Befehle erteilen. Mit ↑/↓ wählen Sie ein Crewmitglied. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Die SP-Kosten hängen von der jeweiligen Crew ab.

Der Schlachtplan



In jeder Luftkampf-Runde können Ihre Gruppen-Mitglieder jeweils eine Aktion ausführen. Jede Runde unterteilt sich in unterschiedlich viele Züge - bei vier Gruppen-Mitgliedern gibt es zum Beispiel vier Züge. Wenn Sie für einen Charakter die gewünschte Aktion festgelegt haben, erscheint ein entsprechendes Symbol am oberen Bildschirmrand auf dem „Schlachtplan".

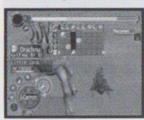
❶ **CHARAKTERE:** Die Charaktere, die Aktionen ausführen können. Wählen Sie der Reihe nach und beginnen Sie mit Vyse. Beachten Sie den Grad der Chance bzw. Gefahr, wenn Sie die Aktion des Charakters wählen.

❷ **GRAD DER CHANCE/GEFAHR:** Zeigt die Chance an, die Vyse beim Angreifen hat, oder die Gefahr, dass er selbst attackiert wird (siehe nächste Seite). Beachten Sie diese Chancen bei der Auswahl Ihrer Aktionen, um das Kampf-Glück zu Ihrem Vorteil zu nutzen.

❸ **FÜR DIESE RUNDE GEWÄHLTE AKTIONEN:** Grundsätzlich kann jeder Charakter eine Aktion pro Zug ausführen, allerdings erfordern manche Angriffe mehrere Züge.

❹ **AKTUELLE RUNDE** ❺ **NÄCHSTE RUNDE**

- **So weisen Sie auf dem Schlachtplan Aktionen zu:** In jeder Runde wählen Sie einen Kampf-Befehl pro Charakter und weisen ihm diesen auf dem Schlachtfeld zu. In jedem Zug kann allerdings nur ein Charakter eine Aktion ausführen. Mit ↑/↓/←/→ wählen Sie einen Befehl und bewegen diesen mit dem A-Knopf als Symbol auf den Schlachtplan. Bestimmen Sie dann mit ←/→ den Zug der betreffenden Runde, in dem die Aktion ausgeführt werden soll, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Mit dem B-Knopf verwerfen Sie die Aktion. B Button to cancel selection.



- **So schätzen Sie den Grad der Chance/Gefahr richtig ein:** Der Grad der Gefahr in jedem Zug ist durch die Farben Grün, Gelb und Rot markiert. „Rote" Züge sind die gefährlichsten - hier können Sie heftigen Beschuss erwarten. Sie können aber auch Züge wählen, in denen Ihre Angriffschancen am besten sind oder in denen Sie Ihre S-Kanonen abfeuern können.



Zeigt den Zug/die Züge an, in dem /denen Sie eine höhere Trefferchance haben.



Zeigt den Zug/die Züge an, in dem/ denen Sie Ihre S-Kanone abfeuern können.

- **Aktions-Züge für Angriffe:** Es gibt drei Geschützgattungen, die Sie beim Angriff mit dem Schiff benutzen können. Sie haben unterschiedliche Eigenschaften, und bei richtiger Zuweisung können Sie im günstigsten Moment Ihr Feuer konzentrieren. Bei Haupt- und Zusatzkanonen kann es allerdings vorkommen, dass Sie die Chance auf einen Schuss verlieren, wenn Ihr Schiff nicht die richtige Position hat und sich der Gegner nicht im Schussbereich der Geschütze befindet. Je nach der Zielsicherheit der jeweiligen Kanone können Sie den Gegner auch dann verfehlen, wenn er sich eigentlich im Schussbereich des Geschützes befindet.



Hauptkanone: Schießt und trifft im selben Zug. Große Schusskraft, verbraucht allerdings mehr SP.

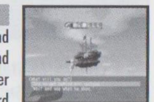


Zusatzkanone: Bei zusätzlichem SP-Aufwand können Sie in den folgenden Zügen weiter feuern.



Torpedo: Sie bestimmen den Zug, in dem abgefeuert wird und wann der Aufprall erfolgen soll.

Entscheidungsmöglichkeiten bei Text-Ereignissen



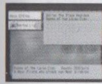
Im Verlauf eines Luftkampfes gibt es Momente, in denen Sie mehrere Möglichkeiten haben und eine strategische Entscheidung treffen müssen. Mit ↑/↓ wählen Sie eine Strategie und bestätigen Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Der Kampfverlauf ändert sich nun entsprechend Ihrer Entscheidung. Auch die Chancen- und Gefahrenintervalle ändern sich. Der Kampfverlauf wird außerdem beeinflusst durch Ihr Verhalten in Ihrer Runde. Wenn sich die Anzeigen für die nächste Runde drehen, ist das ein Hinweis darauf, dass es nach der kommenden Runde zu einer Entscheidungsmöglichkeit kommen könnte. Handeln Sie mit Bedacht, um den Kampf zu Ihrem Vorteil zu entscheiden.

DER KOPFGELD-KAMPF



In dieser Welt gibt es viele Black Pirates, auf die Kopfgelder ausgesetzt sind. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Gegnern finden Sie die Black Pirates auf den Fahndungslisten der Sailors Guild. Wenn Sie sie besiegen, erhalten Sie die entsprechende Belohnung.

Der Verlauf eines Kopfgeld-Kampfs



- **Fahndungsliste in der Sailors Guild überprüfen:** Gehen Sie zunächst in eine Sailors Guild und lesen Sie die Fahndungsliste. Dort erfahren Sie unter anderem die Namen der gesuchten Black Pirates, ihr Revier und das ausgesetzte Kopfgeld. Siehe S. 11 für weitere Informationen über die Sailors Guild.



- **Aufspüren der Black Pirates:** Finden Sie nun aufgrund der erhaltenen Informationen die gesuchten Black Pirates. Haben Sie einen aufgespürt, sprechen Sie ihn mit dem A-Knopf an. Manche von ihnen hegen unter Umständen einen Groll gegen Vyse und nehmen seine Verfolgung auf. Beachten Sie bitte auch, dass manche Black Pirates im Rahmen eines vorgesehenen Ereignisses auftauchen und Sie ohne Umschweife zum Kampf zwingen, wenn Sie sie aufspüren.



- **Kampf gegen die Black Pirates:** Haben Sie einen Black Pirate gefunden, kommt es zum Kampf. Der Ablauf ist der gleiche wie bei anderen Kämpfen bzw. Luftkämpfen. Aber die Black Pirates stehen nicht umsonst auf der Fahndungsliste - sie sind mächtige Gegner.

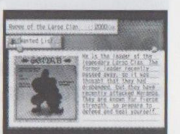


- **Abholen des Kopfgeldes in der Sailors Guild:** Wenn Sie den gesuchten Black Pirate besiegt haben, kehren Sie zur Sailors Guild zurück. Sprechen Sie mit dem Gildenvorsteher, um Ihre Belohnung zu erhalten. Die Höhe des Kopfgeldes hängt von der Stärke des Black Pirate ab, den Sie besiegt haben.

Überprüfen der Fahndungsliste im Status-Bildschirm

Wenn Sie in der Gilde Informationen bekommen haben, können Sie diese auch in der Fahndungsliste des Status-Bildschirms überprüfen. Diese enthält genau die gleichen Angaben wie die Liste in der Gilde. Weitere Informationen dazu finden Sie auf S. 23.

AUCH DIE GEGNER WERDEN STÄRKER



Die gesuchten Black Pirates sind auf der ganzen Welt verteilt, aber sie sitzen nicht einfach tatenlos herum und warten, dass Sie sie fangen. Wie Vyse und seine Freunde werden auch sie mächtiger - seien Sie also auf der Hut.

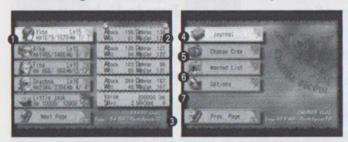


DAS STATUS-MENÜ

Im Status-Menü können Sie Charakter-Informationen überprüfen und Vorbereitungen für Ihre Abenteuer treffen (zum Beispiel die Ausrüstung ändern).

DER STATUS-MENÜ-BILDSCHIRM

Wenn Sie sich nicht im Kampf-Modus befinden, können Sie jederzeit in den Lüften, Dörfern oder Verliesen mit dem X-Knopf das Status-Menü aufrufen. Mit ↑/↓ wählen Sie einen Menüeintrag (alle Charaktere und Schiffe sind verzeichnet) und bestätigen Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Wählen Sie Weiter (oder drücken Sie die L/R-Tasten), um eine Seite weiter zu blättern. Mit ←/→ verschieben Sie den Charakter-Status in die rechte Bildschirmhälfte. Drücken Sie den B-Knopf, um in den vorherigen Bildschirm zurückzukehren.



❶ **DAS CHARAKTER-FENSTER:** Zeigt die aktuellen und maximalen HP (Lebenspunkte) und MP (Magie-Punkte) sowie den aktuellen Level des Charakters (bei Schiffen nur die HP).

❷ **CHARAKTER-STATUS:** Zeigt den Status der einzelnen Charaktere (und Schiffe). Mit ←/→ schalten Sie zwischen verschiedenen Status-Informationen um. Näheres hierzu auf der nächsten Seite.

❸ **GOLD/ZEIT/PARTY-SPIRIT:** Zeigt Ihr aktuelles Vermögen (Gold), die bereits vergangene Spielzeit und den Party-Spirit (die aktuelle Höchstzahl der SP, die die Gruppe sammeln kann).

❹ **TAGEBUCH:** Im Tagebuch können Sie nachlesen, was passiert ist und was Sie entdeckt haben. Siehe auch S. 22.

❺ **CREW-WECHSEL:** Hier können Sie aktive Crew-Mitglieder austauschen. Siehe auch S. 23.

❻ **FAHNDUNGSLISTE:** Hier können Sie Informationen über die Black Pirates nachlesen, die Sie in der Sailors Guild gesammelt haben. Siehe auch S. 23.

❼ **OPTIONEN:** Hier können Sie verschiedene Spiel-Parameter ändern.

• Die Charakter-Eigenschaften

HP/MAXHP:	Aktuelle/maximale Lebensenergie.
MP/MAXMP:	Aktuelle/maximale Zauberkraft.
Angriff:	Angriffsfertigkeit bei normalen Angriffen.
Vertg. (Verteidigung):	Abwehrfertigkeit bei normalen Angriffen.
Kraft:	Physische Kraft, die die normale Angriffsfähigkeit beeinflusst.
Willen:	Willensstärke, die die Zauberfertigkeit beeinflusst.
Vitalität:	Beweglichkeit, die die Abwehrfertigkeit beeinflusst.
MagVg. (Magie-Verteidigung):	Abwehrkraft gegen Zauberangriffe.
Treff %:	Trefferchance bei normalen Angriffen.
Ausw. %:	Ausweichchance bei normalen gegnerischen Angriffen.
Gesch. (Geschicklichkeit):	Beeinflusst die Chance, auszuweichen oder kritische Treffer zu landen.
Schn. (Schnelligkeit):	Beeinflusst die Geschwindigkeit der Aktionen.

CHARAKTER-/SCHIFF-STATUS-BILDSCHIRM

Wenn Sie einen Charakter oder ein Schiff auswählen, wird der betreffende Status-Bildschirm angezeigt. Mit ←/→ schalten Sie zwischen den einzelnen Eigenschaftslisten um. Hier können Sie mit Objekten oder Zaubern den Status wieder herstellen; den Charakter mit Waffen, Rüstungen und anderem ausstatten; und mit „Moonberries" neue Super-Züge lernen. Wählen Sie mit ↑/↓ den gewünschten Menüeintrag und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Mit den L/R-Tasten schalten Sie zwischen den Charakteren um. Drücken Sie den B-Knopf, um zurück in den Status-Menü-Bildschirm zu gelangen.

❶ **DAS CHARAKTER-FENSTER:** Zeigt die aktuellen und maximalen HP (Lebenspunkte) und MP (Magie-Punkte) und den aktuellen Level.

❷ **OBJEKTE:** Objekte verwenden. Siehe nächste Seite.

❸ **MAGIE:** Magie anwenden. Siehe nächste Seite.

❹ **SUPER-ZUG:** Neue Super-Züge lernen. Siehe nächste Seite.

❺ **AUSRÜSTUNG:** Den Charakter mit Waffe, Rüstung und anderem ausstatten. Siehe auch S. 22.

❻ **CHARAKTER-STATUS:** Zeigt den Status des Charakters im Einzelnen an. Mit ←/→ blättern Sie durch die Listen.

❼ **AKTUELLER BEINAME:** Vyses Beiname, der sich nach seinem Verwegenheitswert richtet. Erscheint nur, wenn Vyse ausgewählt ist.

❽ **SCHIFFS-FENSTER:** Zeigt den Namen des Schiffs und seine aktuellen/maximalen HP (Lebenspunkte) an.

❾ **AUSRÜSTUNG:** Waffen und Ausrüstung des Schiffs ändern. Siehe auch S.22.

❿ **SCHIFFS-STATUS:** Zeigt den Status des Schiffs im Einzelnen an. Mit ←/→ blättern Sie durch die Listen.

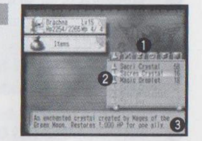
⓫ **BESCHREIBUNG DER SCHIFFSTEILE:** Zeigt eine genaue Beschreibung der gewählten Schiffsteile an.

Erfahrg. (Erfahrung):	Gesamtanzahl der bisher verdienten Erfahrungspunkte.
Level hoch:	Für den nächsten Level noch benötigte Erfahrungspunkte.
Magieerfahrg. (Magieerfahrung):	Aktueller Magie-Rang nach Farben.
Rang hoch:	Für den nächsten Rang erforderliche Magie-Erfahrungspunkte.

• Schiffseigenschaften:

Wert:	Der Wert Ihres Schiffs.
HP/MAXHP:	Aktuelle/maximale HP (Lebenspunkte) Ihres Schiffs.
MP/MAXMP:	Aktuelle/maximale MP (Magie-Punkte).
Vertg. (Verteidigung):	Abwehrfertigkeit gegen normale Angriffe.
MagVg. (Magie-Verteidigung):	Abwehrfertigkeit gegen Zauber.
Ausw.	%: Ausweichchance gegen normale gegnerische Angriffe.
Schn. (Schnelligkeit):	Beeinflusst die Schnelligkeit der Schiffs-Aktionen.

Objekte



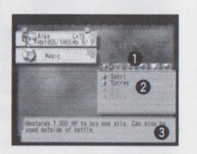
Zum Anwenden der Objekte. Mit ←/→ wählen Sie den Objekt-Typ, mit ↓ (oder mit dem A-Knopf) bewegen Sie den Zeiger auf die Liste des betreffenden Typs. Wählen Sie nun mit ↑/↓ das Objekt (←/→ blättert ggf. durch die Listen) und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Bestimmen Sie zum Schluss mit ↑/↓ den Charakter, auf den Sie das Objekt anwenden möchten und drücken Sie den A-Knopf. Außerdem können Sie mit dem Y-Knopf die Liste sortieren (so schalten Sie zwischen einer alphabetischen Sortierung und einer Gruppierung nach Objekt-Typen um). Mit dem B-Knopf gelangen Sie zurück in den vorherigen Bildschirm.

❶ **OBJEKT-TYP:** Der Objekt-Typ wird durch ein Symbol dargestellt.

❷ **VERFÜGBARE OBJEKTE:** Liste der Objekte mit ihrer jeweiligen Anzahl. Sie können bis zu 99 Stück von jedem Gegenstand besitzen.

❸ **BESCHREIBUNG DES OBJEKTS**

Magie



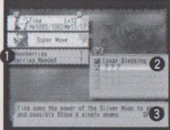
Hier können Sie überprüfen, welche Zauber der Charakter erlernt hat, und Heilzauber einsetzen (Kampfzauber können im Charakter-Status-Bildschirm nicht angewendet werden). Das Sprechen eines Zaubers verbraucht einen MP. Um einen Zauber zu sprechen, wählen Sie zunächst mit ←/→ die Magie-Art und bewegen den Zeiger mit ↓ (oder mit dem A-Knopf) in die entsprechende Zauberliste. Wählen Sie dann mit ↑/↓ den gewünschten Zauber und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Bestimmen Sie zum Schluss mit ↑/↓ den Charakter, auf den der Zauber gesprochen werden soll, und drücken Sie den A-Knopf. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.

❶ **MAGIE-ART:** Die Magie-Art wird durch Symbole dargestellt.

❷ **ZAUBER-LISTE:** Eine Liste der erlernten Zauber.

❸ **BESCHREIBUNG DES ZAUBERS**

Super-Züge



Die Charaktere können neue Super-Züge erlernen. Dazu benötigen Sie Objekte namens „Moonberries". Moonberries erhalten Sie entweder, wenn Gegner diese nach einem Kampf fallen lassen, oder wenn Sie sie in Schatzkisten finden. Wählen Sie mit ↑/↓ den zu erlernenden Super-Zug und drücken Sie den A-Knopf. Sie können aber nur die Züge lernen, die in schwarzer Schrift mit „???" angeführt sind. Daraufhin bekommen Sie eine Beschreibung angezeigt, die Ihnen bei der Entscheidung helfen kann, welchen Super-Zug Ihr Charakter als Nächstes lernen soll. Manche Züge erfordern mehr als eine Moonberry. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.

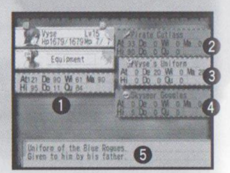
❶ **ANZAHL DER VERFÜGBAREN MOONBERRIES/ZUM LERNEN ERFORDERLICHE MENGE**

❷ **LISTE DER SUPER-ZÜGE:** Züge in schwacher Schrift können nicht erlernt werden.

❸ **BESCHREIBUNG DES SUPER-ZUGS**

Ausrüstung (für Charaktere)

Hier statten Sie den Charakter mit Waffen, Rüstungen und anderem aus.



❶ **AKTUELLER STATUS**
❷ **AKTUELLE WAFFE**
❸ **AKTUELLE RÜSTUNG**
❹ **AKTUELLE ZUSATZAUSRÜSTUNG**
❺ **BESCHREIBUNG DER AUSRÜSTUNG**



• So wechseln Sie Ihre Ausrüstung

Schritt 1 Wählen Sie das auszuwechselnde Ausrüstungsstück

Wählen Sie zunächst mit ↑/↓ die Ausrüstungs-Art (Waffen, Rüstung, oder Zusatzausrüstung), die Sie ändern möchten, und drücken Sie den A-Knopf.

Schritt 2 Wählen Sie das neue Ausrüstungsstück

Bestimmen Sie nun mit ↑/↓ das Objekt (Waffe, Rüstung oder Zusatzausrüstung), das angelegt werden soll. Mögliche Änderungen an den Charakter-Attributen, die durch das Ausrüsten wirksam würden, werden Ihnen zum Vergleich angezeigt. Mit dem A-Knopf tauschen Sie die beiden gewählten Objekte aus.

❶ **AUSGEWÄHLTES OBJEKT**
❷ **CHARAKTERE IN DER GRUPPE:** Die Symbole der Gruppen-Mitglieder, die das gewählte Objekt ausrüsten können, werden heller angezeigt.
❸ **AKTUELLER STATUS**
❹ **MÖGLICHER STATUS NACH DEM WECHSEL:** Attribute, die sich verbessern würden, werden grün angezeigt; solche, die sich verschlechtern würden, rot.
❺ **LISTE DER OBJEKTE**
❻ **BESCHREIBUNG DES OBJEKTS**

Schritt 3 Attribut wählen (nur bei Waffen): Wählen Sie mit ←/→ einen Ihrer Moon Stones und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.

Ausrüstung (für das Schiff): Hier können Sie das Schiff mit Waffen, Deck-Panzerung und anderen Schiffsteilen ausstatten.

• SO TAUSCHEN SIE SCHIFFSTEILE AUS

Schritt 1 Wählen Sie das auszuwechselnde Schiffsteil

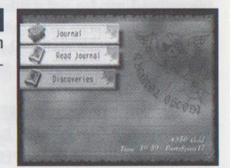
Wählen Sie zunächst mit ↑/↓/←/→ das Schiffsteil, das ausgetauscht werden soll.

Schritt 2 Wählen Sie das neue Schiffsteil: Wählen Sie dann mit ↑/↓ das neue Objekt (Waffe, Deck-Panzerung usw.). Sie bekommen Änderungen an den Attributen, die durch den Austausch eintreten würden, zum Vergleich angezeigt. Mit dem A-Knopf führen Sie den Wechsel durch.

❶ **AUSGEWÄHLTES OBJEKT**
❷ **AKTUELLER STATUS**
❸ **MÖGLICHER STATUS NACH DEM AUSTAUSCH:** Attribute, die sich verbessern würden, werden grün angezeigt; solche, die sich verschlechtern würden, rot.
❹ **LISTE DER SCHIFFSTEILE**
❺ **BESCHREIBUNG DES OBJEKTS**

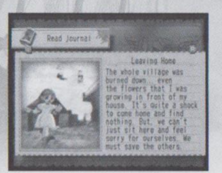
DAS TAGEBUCH

Im Tagebuch können Sie lesen und die Liste Ihrer Entdeckungen überprüfen. Wählen Sie mit ↑/↓ entweder Tageb. lesen oder Entdeckungen und drücken Sie den A-Knopf. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.



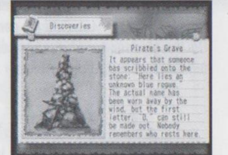
Tagebuch lesen

Hier schreiben Vyse und seine Freunde Ihre Reise-Eindrücke in Tagebuchform nieder. Das Tagebuch wird automatisch ergänzt, wenn die Handlung voranschreitet. Mit ←/→ blättern Sie die Seiten (1/2) um, mit ↑/↓/←/→ wählen Sie einen Eintrag und mit dem A-Knopf rufen Sie diesen ab. Im Tagebuch können Sie mit den L/R-Tasten zum vorherigen bzw. nächsten Eintrag blättern.
Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.



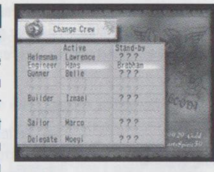
Entdeckungen

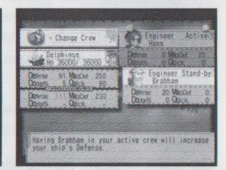
Hier sehen Sie eine Liste der Entdeckungen, die Sie bereits gemacht haben. Entdecken Sie etwas Neues, so wird es automatisch der Liste hinzugefügt. Mit ←/→ blättern Sie um, mit ↑/↓/←/→ wählen Sie eine Entdeckung und mit dem A-Knopf rufen Sie ihre Beschreibung ab. Innerhalb der Beschreibungen können Sie mit den L/R-Tasten zum vorherigen bzw. nächsten Eintrag springen. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.



CREW-WECHSEL

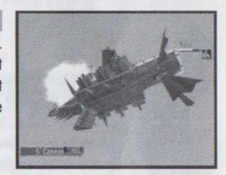
Wenn Vyse ein eigenes Schiff besitzt, wird der Menü-Eintrag Crew-Wechsel verfügbar. Sie können nun nach neuen Crew-Mitgliedern Ausschau halten und Sie an Bord einladen. Ihr Schiff kann allerdings nicht unbegrenzt Besatzung aufnehmen, und Sie können nur ein Crew-Mitglied pro Berufsgruppe anheuern (falls nur ein Crew-Mitglied für eine bestimmte Berufsgruppe verfügbar ist, geht es automatisch an Bord). Mit ↑/↓ wählen Sie eine Berufsgruppe und bestätigen Ihre Wahl mit dem A-Knopf. Wählen Sie dann mit ↑/↓ das Crew-Mitglied, das an Bord gehen soll, und drücken Sie den A-Knopf. Die übrigen Crew-Mitglieder bleiben im Stützpunkt auf Bereitschaft. Sie können Ihre Crew jederzeit ändern. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.





AUCH CREWS HABEN EIGENSCHAFTEN

Auch Crew-Mitglieder aus der gleichen Berufsgruppe unterscheiden sich voneinander. Nehmen Sie zum Beispiel „Kanoniere" - wenn einer auf Hauptkanonen spezialisiert ist, kann der andere vielleicht besser mit Zusatzkanonen umgehen. So kann sich mit der Besatzung auch die Schiffsleistung ändern. Wägen Sie sorgfältig ab, bevor Sie Entscheidungen über Ihre Crew treffen.



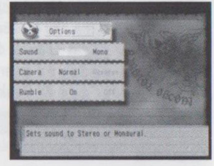
DIE FAHNDUNGSLISTE

Hier können Sie Informationen über Black Pirates (und deren Kopfgeld) nachlesen, die Sie in der Sailors Guild gesammelt haben. Wenn Sie diese Informationen ansehen, blättern Sie mit den L/R-Tasten zum vorherigen/nächsten Eintrag in der Liste. Beachten Sie auch, dass bereits besiegte Black Pirates voll angezeigt werden. Andernfalls ist nur ein Umriss zu sehen.



OPTIONEN

Hier können Sie die Optionen ändern. Mit ↑/↓ wählen Sie eine Option, mit ← ändern Sie die Einstellung und bestätigen Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Mit dem B-Knopf kehren Sie in den vorherigen Bildschirm zurück.



Klang Legt die Soundausgabe auf Stereo oder Mono fest.
Kamera Ändert die Steuerungsrichtung (Control Stick/ Digitales Steuerkreuz) in der Ich-Perspektive in Normal oder Rückw(ärts) (nur in Richtung ↑/↓).
Rumble Aktiviert bzw. deaktiviert die Rumble-Funktion (Ein/Aus).



CHARAKTERE

VYSE UND SEINE FREUNDE

Zu Beginn sind nur Vyse und Aika in der Gruppe, aber im Verlauf der Geschichte schließen sich ihnen neue Freunde an.

Vyse

Eines Tages werde ich sehen, was jenseits der Wolken liegt, jenseits der angeblichen Grenzen der Welt.
Junger Pirat, der davon träumt, den Himmel zu stürmen.
Die Hauptperson von Skies of Arcadia Legends. Ein Junge der Blue Rogue. Er führt zwei Macheten mit beiden Händen. Voller Neugier und absolut furchtlos.

Aika

Freunde oder Schätze, was soll ich nehmen? Na beides natürlich!
Ein cleveres, immer fröhliches Mädchen, das Vyse absolut vertraut und immer bereit ist, alles mit ihm zu riskieren.
Eine Sandkastenfreundin von Vyse, die auf dem selben Piratenschiff segelt. Sie ist unkompliziert und offen und sagt immer, was ihr gefällt und was nicht. Selbst ihre Piratenfreunde beneiden sie um ihre Geschicklichkeit und um ihre Fertigkeit mit dem Bumerang.

Fina

Tut mir Leid ... aber das kann ich einfach niemandem verraten.
Ein Mädchen aus einer fremden Welt. In sich gekehrt, aber willensstark und gutherzig.
Ein Mädchen das sich nach bestimmten Ereignissen Vyse anschließt. Sie ist sehr still, aber das Lächeln, das sie manchmal zeigt, lässt einen sofort erkennen, wie herzensgut sie ist. Sie trägt Kleidung aus einer fremden Welt, doch niemand, nicht einmal Vyse, kennt ihre Herkunft.

Cupil

Ein mysteriöses Wesen, das Fina ständig begleitet.
Ein mysteriöses Wesen, das seine Gestalt beliebig ändern kann. Es scheint Fina seit ihrer Kindheit zu mögen. Normalerweise hat es die Gestalt eines Armbandes, aber während Kämpfen verwandelt es sich in Waffen (zum Beispiel in ein Schwert), um Gegner zu attackieren und Fina zu verteidigen.

Drachma

Mein einziges Ziel ist es, Rhaknam zu fangen.
Ein alter einsamer Seemann, der Rache will.
Ein alter Seebär, dem Vyse auf seinen Reisen begegnet. Vor langer Zeit verlor er ein Auge und einen Arm an einen riesigen Wal namens Rhaknam. Seither besteht sein einziges Ziel darin, Rhaknam zu fangen. Er ist ein unglaublich erfahrener und sehr geschickter Seemann. Es liegt nur an seiner unverblümten Art, dass er immer noch allein auf seinem Schiff „Little Jack" segelt.

Little Jack

Das mittelgroße Schiff, auf dem Kapitän Drachma seit langem segelt. Es ist ein altes Modell, aber die Panzerung und die Geschütze wurden verbessert, so dass es auch gegen große Schlachtschiffe bestehen kann.

Gilder

Bloß wir vier gegen hundert von denen, hm ... klingt lustig. Ich bin dabei!
Ein lebensfroher Pirat auf der Suche nach „Aufregung".
Der Kapitän des Piratenschiffs „Claudia", der vom Leben nichts als Freiheit will. Er durchstreift die Lüfte auf der Suche nach gewaltigen Schätzen, wunderschönen Frauen und „Aufregung". Weil er bei jeder Gelegenheit Witze reißt, hält man ihn leicht für etwas oberflächlich. Doch in Wirklichkeit schätzen selbst die anderen Piraten und die Valua-Truppen seine Fertigkeiten.

Claudia

Gilders schneller Segler. Wenn man die Segel an den Schanzdecks beider Seiten entrollt, kann sie schneller fahren als normale Segelschiffe.







MENSCHEN, DENEN VYSE BEGEGNET

Hier werden nur einige der vielen Personen im Spiel vorgestellt. Manche treten Vyse wohlgesonnen entgegen, andere eher feindlich.

Dyne

Der kühle, beherrschte Kapitän der „Albatross". Er ist Anführer der Blue Rogues und Vyses Vater. Die Pirate Isle ist sein Stützpunkt, und dort bekleidet er außerdem das Amt des Bürgermeisters. Seine Crew vertraut ihm.

Albatross

Baltor

Böswilliger und grausamer Black Pirate. Mit seinem Schiff, der „Blackbeard", greift er Handelsschiffe an, ohne je Gnade walten zu lassen. Er ist der erste Gegner, den Vyse im Luftkampf besiegen muss.

Blackbeard

Crew

Wenn Vyse einen eigenen Stützpunkt hat, werden Leute, die er rekrutiert, zu Crew-Mitgliedern, die ihn auf seinen Reisen unterstützen. In jeder Crew gibt es verschiedene Berufsgruppen, zum Beispiel „Steuermann" (Steuerm.), „Ingenieur" (Ing.) und „Kanonier".

Piastol

Auch bekannt als „der Todesengel". Die Luftpiraten fürchten sie als Kopfgeldjägerin, die mit ihrer gewaltigen Sense schon so manchen einen Kopf kürzer gemacht hat. Sehr verschlossen und kaltherzig.

DAS VALUAN EMPIRE

Unter der Führung von Kaiserin Teodora strebt das militaristische Valuan Empire mit aller Macht nach der Weltherrschaft.

Teodora

Alle Länder werden vor mir knien!
Selbstgerechte Kaiserin. Ihr Ziel ist es, die ganze Welt vor Valua auf die Knie zu zwingen.
Die Kaiserin des Valuan Empire. Ihr gelüstet es nach Eroberungen und Allmacht - sie träumt davon, die ganze Welt zu unterwerfen. Ihre selbstgerechte, hysterische Art duldet es nicht, dass sich etwas in ihren Weg stellt.

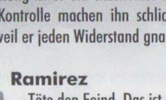
Enrique

Mutter, der Weg unseres Landes ist falsch!
Der gerechte Prinz des Reichs.
Sohn der Kaiserin Teodora und Prinz des Valuan Empire. Im Militärstaat Valua besteht er darauf, dass mit anderen Ländern freundschaftliche Beziehungen gepflegt werden. Er hat einen sehr ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit, ist aber auch recht furchtsam.

DIE KAISERLICHE ARMADA VON VALUA

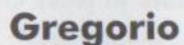
Die Armada besteht aus fünf Flotten, die jeweils einem Admiral unterstehen. Unter der Führung von Lord Galcian führt Valua den Invasionskrieg gegen seine Nachbarländer fort.

Galcian
Ich bin nicht tolerant genug, Euch eine zweite Chance zu gewähren.
Der disziplinierte, gnadenlose und unbesiegbare Lord of the Empire.
Der kaiserliche Kriegsherr, dem die gesamte Armada untersteht. Dank seiner absoluten Selbstbeherrschung ist er ein exzellenter Befehlshaber. Die Armada und ihre starken Admirale unter seiner Kontrolle machen ihn schlichtweg unbesiegbar. Die Piraten und Nachbarländer fürchten ihn, weil er jeden Widerstand gnadenlos bricht.



Ramirez
... Töte den Feind. Das ist alles.
Ein wortkarger, blitzschneller Schwertkämpfer.
Als Vizekapitän hat er Lord Galcian bedingungslose Treue geschworen. Er ist sehr schweigsam und zeigt seine Gefühle nur selten. Gleichermaßen geschickt mit dem Schwert und der Magie - seine blitzschnellen Schwertstreiche können einen Mann mit einem Hieb niederstrecken.

Alfonso
Seid Euch der Ehre bewusst, mir begegnen zu dürfen.
Arroganter junger Admiral edler Herkunft.
Der Admiral der Ersten Flotte der Armada. Er entstammt einem angesehenen Adelsgeschlecht aus der Oberschicht des Valuan Empire. Zwar gehört er zu den jüngeren Befehlshabern der Armada, aber er betrachtet jeden, der nicht dem Adel angehört, als minderwertig.



Gregorio
Ich, Gregorio, lasse Euch nicht passieren!
Loyaler alter Admiral mit eisenharter Verteidigung.
Der Admiral der Zweiten Flotte der Armada. Ältester der fünf Admirale. Wegen seiner unerschütterlichen Loyalität dient er dem Valuan Empire schon seit der Zeit des letzten Kaisers.

Vigoro
Soll ich mein großes Geschütz abfeuern, Kleine?
Ob in der Schlacht oder im Kampf um ein Frauenherz, er greift an bis zuletzt.
Der Admiral der Dritten Flotte der Armada. Er ist über zwei Meter groß und sehr kräftig gebaut. Sein Motto heißt „Angriff ist die beste Verteidigung", und er brüstet sich damit, über die größte Feuerkraft der Armada zu verfügen. Allerdings hat er eine Schwäche für Frauen - wenn er eine Schönheit sieht, tut er zwanghaft alles, um ihr Herz zu gewinnen.

Belleza
Du bist längst auf mich reingefallen, Süßer.
Wunderschöner weiblicher Admiral. Sie setzt nicht auf Schlagkraft, sondern auf ihre Gewitztheit.
Die Befehlshaberin der Vierten Flotte der Armada. Die Stellung als einziger weiblicher Admiral der Armada verdankt sie ihrer Magie-Begabung. Sie verabscheut Schlachten, die durch reine Schlagkraft gewonnen werden. Stattdessen sammelt sie lieber Informationen und erstellt einen Plan, der sie kampflos zum Sieg führt.

De Loco
Hi hi ... Ich kille euch mit meinem Schiff!
Ein Bastel-Fanatiker, der jeden Kratzer an seinen Geräten rächen will.
Der Admiral der Fünften Flotte der Armada. Er ist ein fanatischer Bastler, der zahlreiche Waffen entworfen hat. Sein Flaggschiff ist mit vielen absonderlichen Kanonen bestückt, denn er vertraut seinen Erfindungen voll und ganz. Wenn jemand versucht, seine Geräte zu beschädigen, wird ihn De Loco mit Sicherheit bis ans Ende der Welt verfolgen, um ihn zu Tode zu foltern.



Valua-Schlachtschiff
Das Standard-Schlachtschiff der Armada.



DIE WELT

DAS ZEITALTER DER GROSSEN LUFTREISEN
In dieser Welt bedeutet der Himmel alles. Die Menschen leben auf „Inseln" (oder Kontinenten), die in der Luft schweben, und sie verdienen ihren Lebensunterhalt auf fliegenden Schiffen. Am Himmel leben, handeln und kämpfen sie. Dies ist wahrhaftig das „Zeitalter der großen Luftreisen". Man baut hoch entwickelte Luftschiffe, um in die unbekannten Regionen des Himmels vorzudringen.

DIE WELT UNTER DEN SECHS MONDEN
Es gibt sechs Monde auf dieser Welt - in den Farben Grün, Rot, Purpur, Blau, Gelb und Silber. Jeder Mond schwebt einsam an einem festen Ort am Himmel, und jeder hat ein eigenes Attribut: Leben, Feuer, Eis, Wind, Donner und Leere. Jede Insel (bzw. jeder Kontinent) nimmt die Strahlen eines Mondes auf und entwickelt unter ihrem Einfluss eine eigene Kultur. Vom Ozean, dem Vyse und seine Freunde entstammen, über den Wüstenkontinent Nasr, der unter dem Einfluss des Red Moon liegt, bis ins Valuan Empire, das mithilfe des Yellow Moon und der Elektrizität eine Hochkultur geschaffen hat, begegnen Sie auf Ihren Reisen den verschiedensten Zivilisationen. Es gibt Gerüchte über einen legendären grünen Kontinent voller Pflanzen in den Weiten des Himmels. Und Vyse träumt davon, auf Entdeckungsfahrt zu gehen.

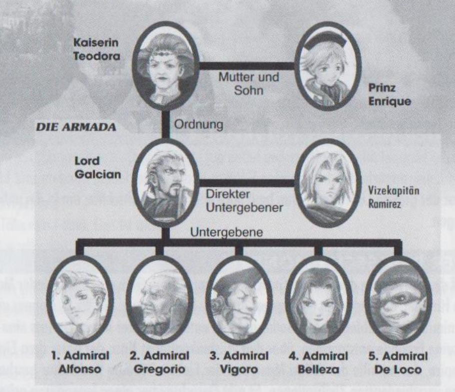
DIE LUFTPIRATEN
Die „Luftpiraten" sind eine Gruppe von Menschen, die am Himmel hausen und überall auftauchen können. Sie besitzen eigene, charakteristische Piratenschiffe, unter deren Totenkopfflagge sie stolz und frei die Lüfte bereisen. Es gibt zwei verschiedene Gruppierungen unter den Luftpiraten: die Black Pirates und die Blue Rogues. Die Black Pirates segeln unter der schwarzen Totenkopfflagge, greifen wahllos alle Schiffe an, töten die Besatzung und stehlen ihre Schätze. Die Blue Rogues dagegen hissen eine Fahne mit blauem Schädel und verschonen unbewaffnete Reisende wie zum Beispiel Handelsschiffe. Sie sind stolz darauf, dass sie nur größere Schiffe als ihre eigenen überfallen (zum Beispiel Schlachtschiffe). Man könnte sie also als ehrbare Banditen bezeichnen. Vyse, der Protagonist unserer Geschichte, gehört zur „Dyne Family" der Blue Rogues.

Die sechs Grundregeln der Blue Rogues
1. Sei stets kühn!
2. Triff deine Entscheidungen rasch!
3. Nimm deine Beute und sei dankbar!
4. Dulde keine Feigheit!
5. Fordere immer den heraus, der dir überlegen ist!
6. Gib niemals auf!

DAS VALUAN EMPIRE
Nördlich der Pirate Isle, auf der die Dyne Family lebt, liegt der Kontinent Valua. Das Volk, das auf diesem Kontinent in Reichtum lebt, bildet das militaristische Reich von Valua. Valua ist das ganze Jahr über von dichten, dunklen Wolken umhüllt und daher ein sehr finsteres Land. Außerdem ist das Valuan Empire wegen seiner gelben Moon Stones, die voller elektrischer Energie stecken, hoch industrialisiert. In diesem Reich herrscht die absolutistische Kaiserin Teodora, und die Adligen führen ein luxuriöses, modernes Leben. Die niederen Klassen hingegen leben in Armut. Obwohl die Unterschiede zwischen Arm und Reich groß sind, ist das Land im Vergleich zu seinen Nachbarn sehr mächtig. Die Hauptstadt des Reiches liegt auf einer Klippe der hügeligen Landschaft. Auf einer Seite liegt die Upper City, in der die oberen Schichten leben; auf der anderen liegt die Lower City, die aus Industriegebieten und Slums besteht. Auf der Insel in der Mitte der Bucht liegt Teodoras kaiserlicher Palast.

Valuas kaiserliche Truppen
Im Gegensatz zu Schiffen wie zum Beispiel dem Albatross der Dyne Family sind die stählernen Schlachtschiffe des Valuan Empire nicht auf die Winde angewiesen. Sie werden mit ausgereifter Technologie betrieben, die auf der Kraft des Yellow Moon beruht. Die kaiserliche Flotte, Armada genannt, ist stolz auf ihre hohe Beweglichkeit und gewaltige Schlagkraft, die sie zu einer großen Gefahr für die Luftpiraten und andere Reisende machen.

Die Organisation des Valuan Empire
Das Valuan Empire ist ein militaristischer Staat, an dessen Spitze die Kaiserin Teodora steht. Ihr untersteht eine unbesiegbare Armada aus fünf Flotten, deren Ziel die absolute Weltherrschaft ist.



DIE MOON STONES

Die Steine, die von den Monden herabfallen, heißen „Moon Stones". Diese Moon Stones enthalten große Mengen an Energie und dienen im täglichen Leben und an Bord der fliegenden Schiffe als Brennstoff. Man kann ohne Übertreibung behaupten, dass die Moon Stones das Leben auf dieser Welt erst ermöglichen. Sie werden zu hohen Preisen gehandelt. Die Energie, die den Moon Stones innewohnt, beeinflusst ihre Farbe. So haben beispielsweise Moon Stones, die vom Green Moon „des Lebens" herab gefallen sind, Macht über das Leben: Sie können Wunden heilen, aber auch Gifte erzeugen. Die Moon Stones vom Red Moon, der über das Feuer herrscht, können einerseits Flammen erzeugen, andererseits aber auch die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten der Menschen beeinflussen. Auf die gleiche Weise haben purpurne Moon Stones die Kraft des Eises, die Gelben die Kraft der Blitze, die Blauen die Kraft der Wellen und die Silbernen die Kraft der Leere. Die Waffen dieser Welt werden aus Moon Stones geschaffen, denn so kann man ihnen durch das Ändern ihrer Farbe unterschiedliche Eigenschaften geben. Man kann zum Beispiel mit roten Waffen seinen Gegnern Brandschäden zufügen.

Die Energien der Moon Stones

Moon Stones können nicht nur Waffen unterschiedliche Angriffseigenschaften verleihen. Sie sind auch mit der Magie dieser Welt eng verbunden. Deshalb ist es sehr wichtig, die Kräfte der einzelnen Moon Stones genau zu kennen.

Rote Moon Stones: Enthalten die Macht der alles verbrennenden Flamme. Sie können außerdem Attribute anheben.

Blaue Moon Stones: Enthalten die Kraft des Windes. Sie können außerdem Zustände verändern.

Gelbe Moon Stones: Enthalten die Macht der Blitze. Sie können außerdem Gegner schwächen.

Grüne Moon Stones: Enthalten Mächte, die die Lebenskraft beeinflussen. Sie können Wunden heilen und Gifte erzeugen.

Purpurne Moon Stones: Enthalten die Macht des Eises. Sie haben außerdem Kräfte, die den Geist des Feindes beeinflussen können.

Silberne Moon Stones: Enthalten die Macht der Leere. Mit besonderen Kräften, die aus dem Nichts entstehen, herrschen sie über Leben und Tod.

DER GEGENSEITIGE EINFLUSS DER ATTRIBUTE

Jedes Attribut beeinflusst andere auf bestimmte Weise, und Sie können größeren Schaden anrichten, wenn Sie Gegner mit dem Attribut angreifen, gegen das sie besonders empfindlich sind. Die Wirkung hängt immer von der Kombination der Attribute ab. Die folgende Tabelle zeigt die Wirkung von Angriffen mit bestimmten Attributen. „0" bedeutet eine verstärkte Wirkung, „X" eine schwächere Wirkung.

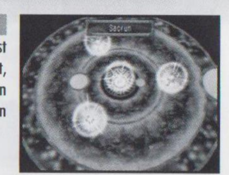
ATTRIBUT IHRER WAFFE BZW. MAGIE	ATTRIBUT DES GEGNERS					
	Grün	Rot	Purpur	Blau	Gelb	Silber
Grün		X	0	X		
Rot	0	X	0	0	X	
Purpur	X	0	X	X		
Blau	X	0	X		0	
Gelb	0			0	X	0
Silber					0	

MAGIE

Es gibt eine Art von Magie in dieser Welt. Wenn Sie Zauber sprechen, können Sie Ihren Gegnern mit bestimmten Energien Schaden zufügen, zum Beispiel mit Feuer, Donner und Eis. Es gibt insgesamt sechs Arten, die die gleiche Wirkung haben wie die Moon Stones. Die Magie-Arten sind nach ihren Farben benannt - es gibt also „rote Magie", „purpurne Magie" usw. Erfahrene Magier können natürlich stärkere Zauber erwirken als Lehrlinge. Die Magie ist eng mit den Moon Stones verbunden - so erhält der Zauberer die Macht, eine bestimmte Magie-Art zu verwenden, wenn er eine Waffe mit dem betreffenden Farb-Attribut trägt.

ZAUBER, DIE SIE ALS ERSTES LERNEN SOLLTEN

Von den sechs Magie-Arten ist wohl die grüne Magie die, die Ihr Charakter zuerst erlernen sollte. Sie herrscht über die Lebenskraft und verleiht Ihnen die Macht, Heilzauber zu sprechen. Diese werden Ihnen auf Ihrer langen, mühsamen Reise von großer Hilfe sein. Falls Sie sich einmal nicht sicher sind, welche Magie-Art Sie lernen sollten, ist es meist sinnvoll, der grünen Magie den Vorzug zu geben.



OBJEKTE, MAGIE UND SUPER-ZÜGE

OBJEKTE

Hier finden Sie Beschreibungen der Objekte (Waffen, Schutz-Ausrüstung, Zusatzausrüstung und andere nützliche Objekte), die in der Anfangsphase des Spiels auftauchen.

Waffen

Objekt	Anwender	Beschreibung
Machete	Vyse	Vyse erhielt diese Machete von seinem Vater Dyne.
Piratenmachete	Vyse	Bevorzugtes Schwert der Luftpiraten im Mid Ocean.
Himmelsmachete	Vyse	Machete, die von Piraten und Fischern benutzt wird.
Bumerang	Aika	Aikas Lieblings-Bumerang.
Himmelsschwinge	Aika	Bumerang, der wie ein fliegender Vogel geformt ist.
Späherschwinge	Aika	Waffe, die von Spähtrupps benutzt wird.

Rüstungen/Schutz-Ausrüstung

Objekt	Beschreibung
Vyses Uniform	Uniform der Blue Rogues.
Aikas Shorts	Aikas Lieblingspaar Shorts.
Finas Robe	Traditionelle Silvite-Tracht.
Drachmas Hemd	Ein extra großes, schweres Hemd, das recht abgetragen wirkt.
Leichte Robe	Eine leichte Robe aus Magie-resistentem Material.
Valua-Uniform	Uniform, die einem valuanischen Seefahrer niederen Rangs gestohlen wurde.
Matrosenuniform	Billig, leicht und robust - die bevorzugte Tracht der Matrosen.

Zusatzausrüstung

Objekt	Beschreibung
Juwel Ring	Fein gearbeiteter Ring, mit eingravierten Runen, die den Träger vor Magie schützen.
Meditations Ring	Ring aus geflochtenen Zweigen verzauberter Bäume. Erhöht den Willen des Trägers.
Liebenden-Ring	Fein gearbeiteter Ring, der zwei Liebende zeigt. Erhöht Magie-Resistenz und Willen.
Throkryn's Scale	Ein aus einem Throkryn hergestellter Waffentyp. Erhöht die Angriffskraft.
Maroccas Schale	Panzer eines großen primitiven Krustentiers. Verbessert die Verteidigung.
Crylhundklaue	Eine Waffenart, wie sie von Valua-Soldaten benutzt wird. Verbessert Treffer % und Angriff.

Nützliche Objekte

Objekt	Beschreibung
Moonberry	Essbare Frucht, mit Moon Stones gedüngt. Wenn Sie davon essen, lernen Sie einen Super-Zug.
Cham	Cupil freut sich, wenn Chams um ihn sind. Er entwickelt sich, wenn er sie isst.
Sacri Crystal	Verzauberter Kristall von den Magiern des Green Moon. Erneuert 500 HP für einen Verbündeten.
Sacres Crystal	Verzauberter Kristall von den Magiern des Green Moon. Erneuert 1000 HP für einen Verbündeten.
Sacrum Crystal	Verzauberter Kristall von den Magiern des Green Moon. Erneuert 1000 HP für alle Verbündeten.
Sacrulen Crystal	Verzauberter Kristall von den Magiern des Green Moon. Erneuert alle HP für einen Verbündeten.
Magic Droplet	Aus den Tautropfen eines magischen Baums gewonnen. Erneuert 1 MP für einen Verbündeten.
Magic Dew	Konzentriertere Form des Magic Droplet. Erneuert 10 MP für einen Verbündeten.
Curia Crystal	Verzauberter Kristall, hebt negative Effekte bei einem Verbündeten auf, außer Bewusstlosigkeit.
Risan Crystal	Verzauberter Kristall mit 50-%-iger Chance, einen Verbündeten mit 50 % seiner HP wieder zu beleben.
Riselem Crystal	Verzauberter Kristall, der einen Verbündeten mit maximalen HP wiederbelebt.
Glyph of Might	Von De Locos Forschern entwickelt. Erhöht die Kraft eines Verbündeten.
Glyph of Speed	Entwickelt von De Locos Forschern. Erhöht die Schnelligkeit eines Verbündeten.
Healing Salve	Von De Locos Forschern entwickelt. Heilt die Wunden eines Verbündeten.
Paranta Seed	Samen eines Paranta-Baums, der bei vollem Red Moon blüht. Erhöht die Kraft um 3.
Icyl Seed	Samen eines Icyl-Baums, der bei vollem Purple Moon blüht. Erhöht die Willenskraft um 3.
Zaal Seed	Samen eines Zaal-Baums, der bei vollem Yellow Moon blüht. Erhöht die Vitalität um 3.

Pyri Box	Ein Red-Moon-Magier hat eine Box mit Pyrum verzaubert. Kann mehrmals verwendet werden.
Crystales Box	Ein Purple-Moon-Magier hat eine Box mit Crystales verzaubert. 7 oder 8 Ladungen.
Wevles Box	Ein Blue-Moon-Magier hat eine Box mit Wevles verzaubert. 7 oder 8 Ladungen.
Electri Box	Ein Yellow-Moon-Magier hat eine Box mit Electri verzaubert. Sie hat mehrere Ladungen.
Sacri Box	Ein Green-Moon-Magier hat eine Box mit Sacri verzaubert. Sie hat mehrere Ladungen.

MAGIE

Es gibt sechs Magie-Arten, die jeweils mit einem der sechs Monde verbunden sind.

Grüne Magie

Zauber	SP	Beschreibung
Sacri	2	Bringt 500 HP für einen Verbündeten.
Sacres	4	Bringt 1000 HP für einen Verbündeten.
Sacrum	8	Bringt 1000 HP für die gesamte Gruppe.
Sacrulen	6	Erneuert gesamte HP eines Verbündeten.
Noxi	3	Schädigt und vergiftet einen Feind.
Noxus	6	Schädigt und vergiftet alle Feinde.

* Die Heilzauber der grünen Magie können auch gesprochen werden, wenn Sie sich nicht im Kampf befinden.

Rote Magie

Zauber	SP	Beschreibung
Pyri	2	Entfacht eine Feuerexplosion, die alle Feinde auf dem Bildschirm schädigt.
Pyres	4	Löst eine gewaltige Explosion aus und schädigt alle Feinde auf dem Bildschirm.
Pyrum	6	Lässt Feuerbälle vom Himmel kommen und schädigt alle Feinde auf dem Bildschirm.
Pyrulen	10	Entzündet die Luft und setzt alle Feinde auf dem Bildschirm einem Feuersturm aus.
Increm	4	Erhöht die Angriffskraft und die Verteidigung des Ziels um 25 %.
Incremus	16	Erhöht Angriffskraft und Verteidigung der gesamten Gruppe um 25 %.

Purpurne Magie

Zauber	SP	Beschreibung
Crystali	1	Überzieht einen Feind mit einer Eisschicht.
Crystales	2	Erzeugt einen Eiszapfen vor einem Feind und spießt ihn auf.
Crystalum	3	Lässt einen Feind zur Eissäule erstarren und richtet erheblichen Schaden an.
Crystalen	4	Riesige Eissäulen durchbohren einen Feind und richten erheblichen Schaden an.
Sylenis	2	Hält das Ziel durch einen Stillezauber davon ab, Magie zu verwenden.
Panika	3	Bringt ein Ziel dazu, das nächststehende Ziel anzugreifen.

Blaue Magie

Zauber	SP	Beschreibung
Wevli	2	Schädigt einen Feind mit einem Wirbelwind aus Luft und Wasser. Schädigt auch nahe Feinde.
Wevles	4	Erzeugt einen gewaltigen Tornado um einen Feind und schädigt alle nahen Feinde.
Wevlum	6	Erzeugt heftige Winde und stechenden Regen, um Feinde in einem großen Gebiet zu schädigen.
Wevlen	8	Erzeugt ein Bündel von Tornados um einen Feind, schädigt fast alle Feinde auf dem Bildschirm.
Quika	6	Verdoppelt die Geschwindigkeit aller Verbündeten. Erleichtert die Flucht.
Slipara	6	Lässt mit etwas Glück alle Feinde auf dem Bildschirm in tiefsten Schlaf sinken.

Gelbe Magie

Zauber	SP	Beschreibung
Electri	2	Schädigt einen Feind und alle Feinde, die im Weg stehen, mit einem Stromstoß.
Electres	4	Schädigt alle Feinde, die auf einer Linie stehen, mit einem mächtigen Blitzschlag.
Electrum	6	Schädigt alle Feinde, die auf einer Linie stehen, mit einem gewaltigen Blitzschlag.
Electrulen	8	Ultimativer Angriffszauber. Fügt allen Feinden auf einer Linie erheblichen Schaden zu.
Driln	3	Schwächt ein Feindziel. Senkt alle Attribute um 25 %.
Drilnos	6	Schwächt alle Feinde auf dem Bildschirm. Senkt alle Attribute um 25 %.

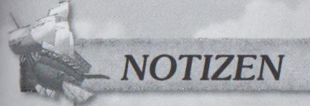
Silberne Magie

Zauber	SP	Beschreibung
Curia	2	Kuriert einen Verbündeten von allen negativen Effekten (außer Bewusstlosigkeit).
Risan	4	50 % Wahrscheinlichkeit, einen bewusstlosen Verbündeten mit 50 % seiner HP aufzuwecken.
Riselem	8	Weckt einen bewusstlosen Verbündeten auf und erneuert seine gesamten HP.
Eterni	5	Kann einen Feind auf der Stelle töten. Wirkt bei mächtigen Feinden evtl. nicht.
Eternes	10	Kann alle Feinde auf dem Bildschirm auf der Stelle töten.
Eternum	15	Bewirkt sofortigen Tod eines Feindes. Ist das Ziel immun, richtet es Schaden an.

SUPER-ZÜGE

Hier finden Sie eine Liste einiger Super-Züge, die die Charaktere früh im Spiel lernen können.

Super-Zug	Anwender	SP	Beschreibung
Schwertwirbel	Vyse	7	Vyse lässt seine Wut an einem Feind aus und fügt ihm großen Schaden zu.
Gegenangriff	Vyse	1	Vyse geht in Abwehrstellung und erwidert eine Runde lang alle Feindattacken..
Alphasturm	Aika	4	Aika entfacht mit ihrem Bumerang einen Feuerwirbel, schädigt alle Feinde auf einer Linie.
Deltaschild	Aika	2	Magieschutz für alle Verbündeten eine Runde lang. (Blockiert auch eigene Magie.)
Mondsegnung	Fina	12	Fina erbittet den Segen des Silver Moon, der alle Gruppenmitglieder regeneriert.
Lunar Glyph	Fina	3	Fina nutzt die Macht des Silver Moon, um einen Feind zu schädigen und evtl. zu versteinern.
Attacke	Drachma	10	Drachma konzentriert all seine Energie auf seinen Metallarm und greift einen Feind an.
Spirit aufladen	Drachma	0	Drachma geht in sich, verdoppelt seinen Spirit und wehrt Angriffe ab.



NOTIZEN

Ich bin Dyne von den Blue Rogues. Es gibt einige Dinge, die ich einem Greenhorn wie dir vor seinem ersten Abenteuer erzählen muss. Du solltest dir alles gut merken, denn nur dann kannst du ein guter Luftpirat werden. Hör gut zu.

SO LÄUFT MAN NICHT AN CHAMS UND MOONFISH VORBEI

Chams sind überall auf der Welt verteilt. Achte auf das Geräusch, das Cupil macht, und das Signal auf dem Bildschirm. Moonfish halten sich gern an Orten auf, die nicht so leicht zu entdecken sind. Achte auf die Geräusche der Mondlinse, und erkunde jede Ecke der Umgebung.

NUTZE DIE SAILORS GUILD AUSGIEBIG!

Falls du vorhast, Entdeckungen zu machen, gehe regelmäßig in die Sailors Guild. Die Gilden großer Städte sammeln ständig neue Informationen. Denke auch daran, die Informationen über deine Entdeckungen schnell zu verkaufen, um einen hohen Preis zu erzielen. Es ist wichtig, dass du deinen Konkurrenten einen Schritt voraus bist. Deine Informationen bringen weniger ein, wenn andere sie vor dir verkaufen.

PRÜFE DEINE AUSRÜSTUNG REGELMÄßIG!

Deine Aufgabe ist es, die Ausrüstung aller Gruppenmitglieder zu prüfen. Wenn du ohne angemessene Ausrüstung in einen Kampf ziehst, setzt du deine Gefährten Gefahren aus. Das kann letztendlich der ganzen Gruppe schaden. Achte immer auch darauf, wer welche Moon Stones besitzt.

NUTZE DEINE SP AUS. SEI NICHT GEIZIG!

Egal wie viele SP du verbrauchst, im nächsten Kampf sind sie wieder aufgeladen. Du kannst keine SP für einen späteren Kampf aufsparen. Sei also nicht zu geizig und verbrauche sie. Du solltest auch deine Objekte voll ausnutzen. Objekte verbrauchen keine SP. Diese kannst du dann für die mächtigeren Super-Züge verwenden.

LERNE, DIE FARBE DEINER WAFFE ZU NUTZEN!

Wenn du merkst, dass du nicht genug Schaden anrichtest, ändere die Farbe deiner Waffe. So kannst du unter Umständen größeren Schaden verursachen.

Benutze die Tabelle auf S. 28 und greife mit der Farbe an, für die dein Gegner empfindlich ist. So kannst du große Zerstörung anrichten.

SETZE HAUPTKANONEN UND MAGIE-KANONEN KLUG EIN!

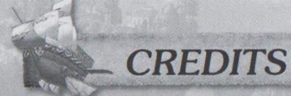
Setze einen Charakter mit hoher Körperkraft an der Hauptkanone ein. So hast du mehr Schusskraft. Setze entsprechend einen Charakter mit hohen Spirit-Punkten an der Magie-Kanone ein. Wenn du den Umgang mit diesen beiden Kanonen meisterst, kannst du Luftkämpfe zu deinem Vorteil wenden.

NUTZE ZUSATZKANONEN UND TORPEDOS!

Bei Luftkämpfen können Zusatzkanonen und Torpedos der Schlüssel zum Erfolg sein. Wenn du deine Feuerkraft auf Runden mit der Markierung „C!" konzentrierst, richtest du größeren Schaden an. Du kannst auch gleichzeitig verteidigen („Wache") und Schaden verursachen.

STRENG GEHEIME INFORMATIONEN

Es gibt auf dieser Welt ein Spezial-Cham, das dein Cupil mit nur einer Dosis stark wachsen lässt. Die Welt ist sehr groß. Ob du es findest oder nicht liegt an dir. Außerdem gibt es einen wahrhaft besonderen Super-Zug, den nur der Kapitän eines großen Schiffs erlernen und anwenden kann. Wenn du Kapitän deines eigenen Schiffs wirst, wird dieser Zug vielleicht verfügbar. Und zum Schluss, denke daran, was in den „Sechs Grundregeln der Luftpiraten" steht: Gib niemals auf. Aber deine Entscheidungen haben große Tragweite. Denk nicht nur an dich selbst, sondern auch an deine Freunde. Wenn du das tust, wird dir dein Weg offenbart werden.



CREDITS

SEGA EUROPE LTD

COO Sega Europe
Naoya Tsurumi

Director of Product Development
Kats Sato

Producer
akiko koutstaal

European Product Manager
Mat Quaeck

Senior Producer
Matt O'Driscoll

Technical Producer
Elliott Martin

Commercial Manager
Mark Horneff

Sega Europe Localisation
Eva Backmann (GER)
Marta Lois Gonzalez (SP)
Brigitte Nadesan (FR)
Giuseppe Rizzo (ITA)

Sega Europe QA
Darius Sadeghian

Special Thanks
Jens Geffert

INFOGRAMES EUROPE

Infogrames London
Pascale Vermeerbergen
Cyril Voiron
Mathieu Piau
Vanessa Blasin
Jake Tombs
Pauline Nam
Daniel Warrington
Peter Thorne

Infogrames Lyon
Etienne Piquet-Gauthier
Emmanuelle Tahmazian
Vincent Hattenberger
Cecile Gillet
Jenny Clark
Marie-Emilie Requien
Rebecka Pernered
Sophie Wibaux
Caroline Fauchille
Mieko Murakami
Lewis Glover

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	GAMECUBE: 0900 10800 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		-
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	GAMECUBE: 0909 0490444 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30		-
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 09:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / 1£ /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

www.sega-europe.com





SEGA



INFOGRAMES, 1 PLACE VERRAZZANO, 69252 LYON CEDEX 09, FRANCE



INFOGRAMES DEUTSCHLAND GMBH - HANAUER LANDSTRASSE 184 60314 FRANKFURT AM MAIN DEUTSCHLAND

PRINTED IN EUROPE
IMPRIME EN EUROPE